

**LAPORAN AKHIR
PROGRAM HI-Link**



**INOVASI DESAIN DAN PRODUKSI KAIN LURIK PEDAN UNTUK
MEMENUHI KEBUTUHAN ACESORIES INTERIOR HOTEL**

Tahun ke-2 dari rencana 3 tahun

Oleh:


Siti Badriyah, S.Sn., M.Hum.	NIDN. 0619126901
Drs. Muh Arif Jati P., M.Sn.	NIDN. 0024086601
Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn	NIDN. 0020097207
Haris Setyawan, ST, M.Eng	NIDN. 0511116901
Amina Sukma Dewi, SE, M.Sc	NIDN. 0007127703
Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.	NIDN 0008077203
Sunardi, S.Pd, MM	NIP. 19580810197701 1 003

Dibiayai Oleh :

Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Direktorat Jendral Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi
Seuai dengan Kontrak Pengabdian Masyarakat
Nomor: 062/SP2H/PPM/DRPM/1V/2017

**INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
Oktober 2017**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul	Hi-Link Inovasi Desain Dan Produksi Kain Lurik Pedan Untuk Memenuhi Kebutuhan Accessories Interior Perhotelan
Pelaksana	
Nama lengkap	Siti Badriyah, S. Sn, M. Hum
NIDN	0619126901
Jabatan/Golongan	Asisten Ahli/III b
Program Studi	Desain Interior
No HP	0821 3756 7000
Alamat Surel(e-mail)	Situbadriyah30@yahoo.com
Anggota (1)	
Nama lengkap	Des. Muh Arif Iani P., M. Sn
NIDN	0024086601
Perguruan tinggi	ISI Surakarta
Anggota (2)	
Nama lengkap	Ahmad Fajjar Ariyanto, S. Sn, M. Sn
NIDN	0020097207
Perguruan tinggi	ISI Surakarta
Anggota (3)	
Nama lengkap	Haris Setiawan, ST, M. Eng
NIDN	0511116901
Perguruan tinggi	UMY(Universitas Muhammadiyah Yogyakarta)
Anggota (4)	
Nama lengkap	Arma Sukma Deva, SE, M. Sc
NIDN	0097127703
Perguruan tinggi	UNS(Universitas Sebelas Maret Surakarta)
Anggota (5)	
Nama lengkap	Joko Budirwanan, S. Sn., M. A
NIDN	0006077203
Perguruan tinggi	ISI Surakarta
Industri Mitra	
Nama Institusi Mitra	CV. Warisan Multi Tama
Alamat	Jl. Pedan - Cawas Km. 1 Beji, Pedan, Klaten, Jawa Tengah 57468
Peserta/jangjawab	Arief Purnawan, SE
Telp/Fax Kantor	0272 - 3155284 / 0272 - 897345
No. Hp	0812 20 4114 9
E-mail	benkalahm@gmail.com
Nama Lembaga Pemda - Mitra	Dinas Perdagangan, Koperasi dan UKM Kab Klaten
Kepala Lembaga	H. Sunardi, S. Pd, MM
Alamat	Jl. Pemada No 220 Klaten
Telp/Fax Kantor	(0272) 321230
Tahun Pelaksanaan	Tahun ke 2 dari Rencana 3 Tahun
Biaya Tahun Berjalan	225.000.000
Biaya Keseluruhan (3 tahun)	700.000.000
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  <p>Dr. R. M. Pransantomo, M. Hum NIP. 196810121995021001</p> </div> <div style="width: 45%; text-align: right;"> <p>Surakarta, 30 Oktober 2017</p> <p>Ketua</p> <p>Siti Badriyah, S. Sn., M. Hum NIP. 196912192008122002</p> </div> </div>	

RINGKASAN

Fokus program Hi-link ke 2 ini adalah meningkatkan kenaikan omzet penjualan produk pada industri tenun Lurik pedan CV. Warisan Multi Tenun melalui penekanan pada tehnik pemasaran. Produk budaya kain Lurik Pedan dikembangkan dalam produk craft (interior acesories) sehingga tidak hanya menysasar pada produk fashion akan tetap juga interior. Inovasi desain dan teknologi diterapkan untuk mendongkrak kinerja produktivitas sehingga mampu memenuhi demand buyer secara berkelanjutan. Hotel tetap menjadi bidikan segmen jitu komsumsi produk berbasis kain tradisi. Aplikasi pesona produk ini membawa citra hotel tersampaikan secara tidak langsung melalui desain interior yang ditawarkan hotel kepada pengunjung. Preferensi wisatawan mancanegara terhadap produk etnis dengan bahan ramah lingkungan menjadi pertimbangan pengelola melirik Lurik tradisional sebagai pilihan.

Fakta tersebut menjadi pijakan Lurik untuk bersaing di kancan bisnis perhotelan tingkat internasional. Upaya nyata pada Hilink 2017 ini terangkum dalam *core* kegiatan bersegmen kualitas dan kuantitas produk, antara lain pelatihan, pendampingan, inovasi desain dan teknologi pengadaan peralatan dan perlengkapan, dan pameran produk. Sinergisitas diantara industri kerajinan yang ada di Kabupaten Klaten (industri mebel, industri pengecoran logam, industri gerabah, dan accessories interior) diberdayakan pada orientasi kemandirian mitra UKM dan pengrajin serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat .

Kata kunci : inovasi desain, acesories interior, Lurik Pedan

PRAKATA

Puja puji kepada Alloh SWT yang memberkahi kegiatan PPM Hi-link ini berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan Hilink ke 2 tahun ini telah berjalan dengan baik yang substansi kegiatan berorientasi pada peningkatan omzet penjualan melalui konsentrasi pemasaran. Inovasi desain dan tehnologi yang diterapkan dalam kegiatan tahun ke 2 ini sangat membantu UKM mitra untuk lebih giat dan produktif .. Pada kesempatan yang baik ini kami tim PPM skema Hi-link ISI Surakarta yang berjudul “ Inovasi desain dan Produksi Kain Tenun Lurik Pedan dalam memenuhi Kebutuhan Accessories Hotel” mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada beberapa pihak yang terkait antara lain sebagai berikut :

1. DIKTI KEMENRISTEK RI yang telah mendanai kegiatan ini.
2. LPPMP ISI Surakarta yang telah mensupport dan memberikan semangat dalam menyelesaikan kegiatan Hi-link sesuai perencanaan.
3. Semua mitra kerja (UKM baik industry dan pengrajin) di ruang lingkup kabupaten Klaten.
4. Disperindagkop dan dinas pariwisata Kabupaten Klaten yang telah dengan baik berkoordinasi dengan semua agenda kegiatan Hi-link.
5. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu.

Akhir kata kami segenap tim Hi-link Inovasi Desain dan Produksi Kain Lurik Pedan dalam memenuhi kebutuhan Accessories Hotel” nmengharapkan semoga hasil inovasi desain dan tehnologi dari kegiatan ini dapat dimanfaatkan masyarakat industry mitra dan pengrajin penopangnya dan masyarakat sekitar serta semua pihak yang terkait dengan kepedulian kelestarian kain Lurik Pedan , sehingga selalu tumbuh sifat dan sikap bangsa untuk bisa mencintai, memberdayakan dan menggali potensi lokal sebagai kekuatan untuk selalu mandiri.

Surakarta, 30 Oktober 2017

Ketua Tim Hi-link

Siti Badriyah, S.Sn., M.Hum

NIP. 196912192008122002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

DAFTAR ISI

RINGKASAN

PRAKATA

BAB I. PENGANTAR

- A. Profil Industri Mitra dan Kebutuhannya
- B. Profil Pemerintah Daerah Kabupaten Klaten
- C. Profil Perguruan Tinggi dan Mitra Serta kolaborasi sinergis

BAB II. TARGET LUARAN

BAB III. METODE PELAKSANAAN

- A. Strategi Pelaksanaan Program Kegiatan
- B. Roadmap Penelitian
- C. Paparan Kegiatan
- D. Penguatan Kelembagaan

BAB IV. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

- A. Kinerja Lembaga Pengabdian Masyarakat
- B. Kepakaran Anggota Pengabdi
- C. Struktur Organisasi Pengusul

BAB V. HASIL YANG DICAPAI

- A. Persiapan
- B. Pelaksanaan Kegiatan
- C. Pasca Kegiatan

BAB VI. RENCANA TAHAP BERIKUTNYA

BAB VII. SIMPULAN DAN SARAN

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

Kelestarian dan eksistensi Kain lurik Pedan merupakan tanggungjawab kita sebagai generasi penerus dalam membawa pesan budaya tradisi yang menjadikan bangsa ini bermartabat sebagai pemilik warisan budaya. Program Hilink tahun ini mampu menjadi garda depan dalam niat tersebut melalui langkah nyata dalam menyumbangkan inovasi, gagasan serta kepedulian bagi pengembangan dan keberlanjutan eksistensi Lurik Pedan. Bersinergis dengan beberapa pihak dalam kegiatan yang berorientasi menjadikan produk kain lurik ini menjadi produk unggulan bagi daerah kabupaten Klaten serta mampu menopang perekonomian masyarakat daerah karena industri ini adalah industri padat karya yang menyerap tenaga kerja yang skillnya secara evolutif dikembangkan dan ditingkatkan. Namun kendala dalam peningkatan daya saing industri tradisional kain lurik ini menghadapi persaingan dengan industri tekstil modern , dibutuhkan kerjasama berbagai pihak untuk tetap mengendalikan mutu dan kuantiti produk sehingga akan selalu menjadi produk unggulan daerah dengan ciri khas karakternya yang mampu bertahan bahkan tetap berkilau di pasar global sebagai produk spesifik diantara maraknya tekstil modern. Pengendalian mutu dan kuantiti disini akan mencakup pada beberapa capaian (pendampingan produksi, diversifikasi produk (pengembangan produk), peningkatan produktivitas, peningkatan efisiensi proses, proses yang lebih fleksibel, aman, ramah lingkungan , serta pemanfaatan teknologi dalam manajemen dan pemasaran (IT pemasaran)). Diversifikasi produk (berbahan dasar kain lurik) tetap dikembangkan di tahun ini dan membutuhkan perbaikan desain , kualitas dan pengerjaan (tehnis). Capaian kualitas menyasar pada keunikan ornament, bahan ramah lingkungan, desain, proses produksi, finishing hingga packaging. Sedang kuantitas produk ditangani dengan penempatan keahlian dan skill (menenun , membatik, merajut, menempel, melukis) melalui pelatihan dengan produk stimulus . Penambahan peralatan tenun berbasis ATBM dengan inovasi sangat difokuskan di tahun ini selain sangat dibutuhkan mitra industri juga meningkatkan efisiensi kinerja proses produksi. Penekanan program pada pemasaran melalui penekanan pada aplikasi teknologi IT . Pengelolaan industri di tingkat manajemen juga dikenalkan standart baku manajemen usaha secara lebih professional melalui pelatihan manajemen, keuangan, pajak dan pemasaran secara

lebih efektif. Pemasaran efektif tetap dijalankan secara progresif baik pameran produk maupun *On line* melalui IT.

Langkah-langkah strategis tersebut adalah substansi pemecahan masalah industri mitra dan masyarakat kolektif pada sentra industri Lurik Pedan secara proporsional dalam kerangka efisiensi. Gerakan perubahan sikap dan pola pikir yang ditanamkan pengabdian terserap langsung dalam tiap kegiatan yang terkoordinir bagi peningkatan *attitude*, pola pikir kreatif serta peningkatan kesejahteraan. Komposisi stimulasi yang diprogramkan pengabdian dalam segala aspek untuk mendorong peningkatan mutu dan jumlah produk, diantaranya adalah efisiensi waktu, biaya, material serta tempat. Efisiensi menjadi kata kunci yang akan memberikan perubahan pasti dan bertahap yakni peningkatan produktifitas produk baik kualitas dan kuantitas.

Memperjelas karakter produk kain tradisi dengan tetap mempertahankan kekhasan adalah kunci *survive* bersaing di pasar global. *Settle with innovation in design* menjadikan tahapan ini sarat dengan memberdayakan SDM, SDA dan kreativitas dalam mengemas performa produk. Sisi manajemen produksi dan pemasaran juga tak luput dari kinerja kegiatan yang semua bermuara pada peningkatan daya saing produk. Hal ini merupakan *core* target capaian meningkatkan penghasilan daerah yang merupakan jaring pengaman sosial pengentas salah satu permasalahan dasar bangsa Indonesia. Kemandirian mitra industri dalam pengelolaan usaha menuju persaingan industri di pasar bebas adalah target dengan *key word* progresif dicanangkan pengabdian sudah terkondisi dan terkonsentrasi melalui agenda penguatan kekhasan produk, diversifikasi serta efisiensi produksi.

A. Profil Industri Mitra dan Kebutuhannya

Tahun ke 2 pelaksanaan kegiatan PPM Hilink menjadikan mitra industri CV. Warisan Multi Tenun (WMT) merasa termotivasi dan antusias dalam meningkatkan kemajuan usaha dan berniat mensejahterakan para pengrajin di bawah naungannya. Kegiatan pendampingan produksi, pelatihan karyawan baik melalui penerapan teknologi maupun aplikasi inovasi desain pada produk menjadikan kekuatan mental, menstimulasi untuk lebih berani berkreasi dalam berkiprah di kancah perdagangan global dewasa ini.

Workshop dan showroom yang di-*redesign* pengabdi menjadikan pencitraan usahanya semakin professional dalam pengelolaan. Hal tersebut secara internal memberi dampak *trust* yang kuat para pengrajin penenun untuk menyandarkan hidup dalam mensejahterakan keluarga, sedang secara eksternal memberi citra baik bagi perusahaan dan kenyamanan buyer baik dalam pendisplayan produk maupun pelayanan order. Data omset tahun 2016 menunjukkan peningkatan yang sangat menguntungkan sehingga di tahun 2017 ini kooperatif supali dana dalam mewujudkan pencitraan untuk menggarap *façade main entrance gate* perusahaannya. Serta memberikan pendanaan dalam craft pada entrance gate .

Kondisi membaik secara internal pada industri mitra ini menguatkan tekad CV Warisan Multi Tenun untuk menjadi satu diantara industri produk kain lurik Pedan yang mampu mempertahankan produksinya hingga kini, serta mampu mengekspor dan memenuhi *demand buyer*. Industri mitra merupakan industri yang bertahan pada perangkat produksi dengan ATBM dan pada tahun ke 2 ini sudah diterapkan rancangan produksi peralatan ATBM inovasi yang merupakan inovasi teknologi dari pengabdi yang mampu meningkatkan efisiensi kinerja produksi. CV WMT tahun ini semakin giat secara mandiri ikut pameran dan seminar sebagai pembicara bahkan mampu mengembangkan secara mandiri pada segmen fashion, produksi tas-tas tangan wanita, baju lurik yang bukan transfer inovasi dari pengabdi akan tetapi semakin tumbuhnya semangat dan kreativitas pihak CV WMT sendiri. Pola pikir pemanfaatan limbah yang digulirkan pengabdi mampu diaplikasi secara baik sehingga kain lurik dengan variasi bahan lain yang ada di lingkungan sekitar atau memanfaatkan alam mampu diwujudkan sebagai produk kreatif bernilai seni. Melalui pendampingan CV WMT mampu memproduksi *art work* sesuai order dalam skema Mou dengan hotel di tahun ini (*terlampir*). Jaringan hotel yang dikenalkan pihak akademis (pengabdi) mampu mensupport baik secara moril maupun materiil bagi mitra industry untuk lebih maju meningkatkan kinerja produksinya.

CV. WMT berdiri pada tahun 1996 mampu menghasilkan omset rata Rp. 850 juta / tahun terdata tahun 2017. Keterlibatannya dalam ppm Hilink tahun 2016 (tahun pertama) meningkatkan produktivitas hingga 30 persen. Perusahaan ini dipimpin seorang ekonom lulusan universitas Kristen Jakarta, yang mengepalai jumlah 60 karyawan tetap serta 30 yang free land meningkat pada tahun lalu.

Spesifikasi produk kain lurik pedan yaitu lurik pedan asli dan ikat . Baik itu aplikasi untuk fashion maupun interior tekstil. Pangsa pasar nasional dan internasional berimbang, dari tahun ke tahun tidak stabil permintaan terhadap pemenuhan kebutuhan yang sifatnya memiliki kecenderungan yang berbeda bagi masyarakat Indonesia dengan buyer luar negeri.



Gambar 1. Beberapa produk kain Lurik Pedan CV .WMT dengan modifikasi
(Foto: Haris Setyawan, 2017)



Gambar 2. Produk kain Lurik Pedan asli produk tahun 2017
(foto: Haris Setyawan, 2017)

Alat produksi tradisional dengan ATBM (alat tenun bukan mesin) serta peralatan penunjang lain yang cukup penting seperti *likasan*, *hani*, *sentrifugal* masih dipertahankan . Ada penerapan teknologi dan inovasi desain pada sentrifugal sebagai pemeras benang dan tungku pemasak yang didesain lebih higienis untuk

mengurangi korosi pada bak lama sehingga tidak mencemari warna yang diinginkan.

ATBM manual masih digunakan karena peralatan pokok dalam produksi kain Lurik Tradisional ini, sebagai alat untuk merajut benang secara bertahap sesuai lusi dan pakan nya berdasarkan pola yang telah dirancang sebelumnya, secara lebih hati-hati akan menghasilkan ketelitian yang lebih cermat. Ketelitian dan kecermatan adalah modal penting pada kain tradisi

- Erekan merupakan alat untuk memindahkan benang dari klos besar ke con yang lebih kecil dalam mempermudah perajutan atau pertunen(alat ini membutuhkan sentuhan tehnologi untuk memangkas waktu, dan efektif dalam menggulung benang, masih tetap dipertahankan penggunaanya.
- Hani , Likasan, merupakan alat pemilah benang sesuai dengan pola yang telah dipilih.
- Bak pencuci dan pewarna benang, adalah tempat untuk pewarnaan dasar maupun lanjutan sesuai yang diinginkan serta proses membilas sehingga didapatkan warna yang tepat sesuai desain pola warna.
- Tungku dan dandang Pemasak Benang (Lawe) adalah sarana untuk memasak benang , memperkuat benang tidak mudah luntur dari warna yang diberikan, serta memperkuat benang sehingga tidak mudah patah.



Gambar 3: Alat pengeringan, mesin TTG untuk memeras air benang setelah diwarnai(Foto: Siti Badriyah ,2017)



Gambar . 3a. Area workshop (jahit dan tenun) setelah redesain Hilink tahun pertama(foto : Siti Badriyah , 2017)



Gambar 4. Peralatan penentu pola kain, baik dalam jumlah benang dengan warna tertentu tahun 2016, dan tahun 2017(setelah redesain tahun pertama hilink (Foto: Siti Badriyah, 2017)



Gambar 5. Peralatan yang digunakan untuk mnyusun model pola kain Lurik(Foto : Siti Badriyah , 2016)

Pada tahun ke 2 ini CV WMT mendapat perubahan-perubahan terkait dengan jenis produk dan tehnisnya dan merespon secara antusias. Inovasi baru dari pengabdian yang mengerjakan motif yang memadukan tenun dengan batik, kolaborasi antara pengrajin batik Bayat dengan tenun serta rajut. Beberapa terobosan yang sebelumnya belum terpikirkan oleh industri mitra. Rajutan akan lebih ditampilkan paduanannya dalam produk fashion dan aksesories interior. Penanganan buyer dalam pemenuhan order menjadi sebuah PR yang difokuskan di tahun ini . Melalui Pemasaran IT akan diperoleh omzet lebih tinggi hal ini akan mengakibatkan persediaan bahan baku secara bertahap dan rutin, tenaga kerja atau pengrajin secara lebih giat, aktif dan kreatif serta bersemangat. Beberapa hal yang sangat positif tumbuh dan bermanfaat dalam penerapan desain (teknologi dan seni) yang berdampak positif bagi Ukm industri adalah sebagai berikut :

1. Penerapan Pemasaran IT, guna menunjang penjualan dan meningkatkan omzet dalam pemenuhan order.
2. Masih dilanjutkan pemanfaatan limbah potongan sebagai aplikasi desain yang memberi nilai tambah bagi pemanfaatan kain lurik secara maksimal, khususnya untuk bahan baku produk aksesories interior.
3. Memberdayakan tenaga penjahit, penenun, perajut, pengrajin gerabah, cor, batik, bambu, furniture (sewilyah) yang bisa saling dikolaborasi secara sinergis mampu menjadi simbiosis dalam produksi accessories berbahan dasar kain Lurik Pedan secara berkelanjutan sehingga mampu menciptakan jaring pengaman sosial yang solid.

4. Merupakan penerapan sistem efisiensi yang tetap dipertahankan dari mulai kegiatan tahun pertama baik efisiensi bahan, waktu, tenaga dan biaya.

Beberapa rancangan kegiatan pengabdian tersebut mampu diserap dan dirasakan manfaatnya secara menyeluruh baik pengrajin maupun industri yang memayunginya.

B. Profil Dinas Perindustrian Perdagangan dan Usaha Kecil dan Menengah (Disperindag UMKM) Kabupaten Klaten.

Perekonomian daerah sangat tergantung pada kebijakan dan kinerja dinas perindustrian dan perdagangan dalam sektor pengelolaan ekonomi. Pengoptimalan sektor ini menjadi prioritas bagi peningkatan kesejahteraan UMKM di kabupaten Klaten. Hal tersebut tertuang pada visi lembaga tersebut untuk visi yakni untuk dapat mewujudkan industri perdagangan UMKM yang tangguh dan mandiri dalam tatanan yang ekonomi yang kondusif. Disperindagkop UMKM kabupaten Klaten memiliki misi yang antara lain sebagai berikut ; 1) menciptakan kesempatan berusaha dan kesempatan kerja dengan memanfaatkan sumber daya yang ada sehingga menjadi pelaku ekonomi yang tangguh; (2) Meningkatkan pasar ekspor dan pasar industri perdagangan melalui promosi dan pameran perluasan jaringan kerja kemitraan; (3) Meningkatkan pembinaan, bimbingan, pengendalian dan pengawasan terhadap perkembangan produk dan usaha Disperindagkop dan UMKM yang baik dan terukur; (4) Penyediaan data informasi tentang industri, perdagangan, dan koperasi kepada konsumen melalui berbagai media penguat kelembagaan dan jaringan pasar; (5) Menyediakan barang dan jasa untuk masyarakat dengan berbasis perlindungan konsumen; (6) Melaksanakan perencanaan Program Kerja yang mendukung Visi Dinas, sehingga terwujudnya Pelayanan Prima bagi para Pedagang, Industri, gerakan Koperasi dan UMKM; (7) Melaksanakan Pembangunan, Rehabilitasi, Perawatan Bangunan, Kebersihan Lingkungan Pasar, Ketertiban, Ekstensi Pendapatan dan Penataan Pedagang; (8) Mengaplikasi Ketatausahaan, Pendanaan dan Perlengkapan yang memadai.

Dari misi tersebut terkandung tekad untuk memajukan UMKM dalam wilayah kabupaten Klaten. Sehingga kondisi perekonomian akan terfasilitasi dengan beberapa komponen yang diberdayakan melalui kebijakan yang memayungi usaha-

usaha di bawah kelembagaan ini. Misi tersebut akan diimplementasi pada kegiatan-kegiatan terkondisi dalam tiap tahunnya, yang berkaitan dengan upaya memanfaatkan berbagai potensi SDA, SDM dan produk industri dan usaha kecil menengah dan memproyeksi peluang pasar dalam dan luar negeri yang menjadi segmen pasar yang tepat . Paparan kegiatan yang tertuang pada Rencana kerja dan anggaran Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) Kabupaten Klaten dalam program pengembangan kewirausahaan dan keunggulan kompetitif Usaha Kecil Menengah.

B. Profil Perguruan Tinggi

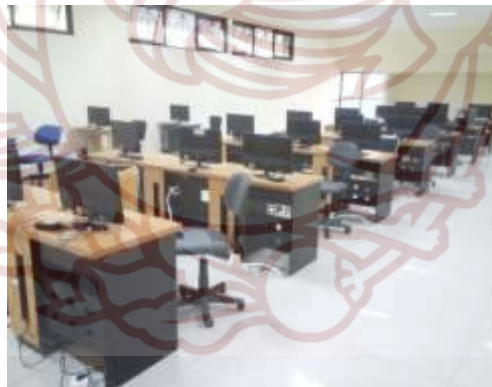
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta adalah perguruan tinggi negeri yang mengemban tanggung jawab mengembangkan Sumber Daya Manusia dan meningkatkan daya saing bangsa. Lembaga pendidikan tinggi ini terdiri dari dua fakultas , yaitu fakultas kesenian dan fakultas seni rupa dan desain. Fakultas Seni Rupa dan Desain delapan program studi , yang diantaranya yaitu prodi Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, Film dan TV, Fotografi, animasi, Seni Murni (lukis, patung), keris, kriya kayu, kriya tekstil dan batik. Kegiatan Hilink tahun ini kami memberdayakan kompetensi-kompetensi yang berorientasi pada penguatan kemandirian mitra industri yang bergerak di bidang industri kain Lurik. Sehingga prodi yang bisa menopang tujuan tersebut antara lain: Desain interior, Desain Komunikasi Visual, Fotografi, Lukis, patung, kriya kayu dan tekstil serta batik. Skill dan pengetahuan desain dalam tiap prodi tersebut meramu formula *taste of art* produk yang berbasis tradisi. Kepekaan khusus untuk mengeksplorasi ide desain dalam mengolah kreativitas kain Lurik yang mampu tampil sebagai acesories interior yang inovatif akan lebih mudah dicapai dengan mensinergikan keahlian dalam tiap prodi. Hal ini ternyata memberi dampak yang luar biasa bagi motivasi dan pola pikir kreatif dalam tubuh industri mitra di tahun ini, sehingga tanpa dianjurkan sudah mulai berfikir kreatif untuk menggali kreativitas melalui potensi Lurik itu sendiri.

Desain interior sendiri memiliki kompetensi dalam mendesain elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang dan tata kondisi ruang. Dalam kegiatan hilink ini merujuk pada penanganan fokus pengembangan inovasi desain pengisi ruang (*furniture* dan acesories interior). Kegiatan ini juga melibatkan sejumlah

mahasiswa yang sudah paham dan mahir menggambar desain. Mahasiswa yang telah dibekali kemampuan mendesain baik interior, furniture dan accessories, yaitu dalam mata kuliah teori dan praktik mendesain. Sejalan dalam kurikulum dengan mata kuliah desain interior, desain mebel I, desain mebel II dan desain accessories. Dimana dalam proses belajar mengajar, didukung kelengkapan pembelajaran berupa workshop dan laboratorium komputer grafis, *workshop* pertukangan, *workshop* batik dan jahit, serta finishing mebel dan accessories.



Gambar 6 . Studio Gambar manual Desain interior ISI Surakarta
(Foto: Miladi, 2017)



Gambar 7 . Studio Komputer grafis Desain Interior
ISI Surakarta,(Foto: Miladi, 2017)

Sedang kriya kayu dan tekstil ditunjang Studio Kayu untuk praktek dan eksperimen bahan tertentu, baik kayu dan bahan pelengkapanya, ketrampilan mengukir dan finishing. Kriya tekstil ditopang dengan serta studio tenun, pecah motif dan Batik dengan workshop (membatik, ngamplong dan nglorot, juga nyoga).



Gambar 8. Studio dan workshop kriya kayu dan logam ISI Surakarta
(Foto : Miladi ,2017)



Gambar 9. Studio Tenin Prodi Kriya tekstil
(Foto: Miladi, 2017)

Hal-hal diatas adalah skill dan keahlian yang dibutuhkan dan mendampingi pada proses produksi mitra industri, pada tahap selanjutnya perlunya pendampingan terkait dengan pemasarannya, dimana aspek pemasaran menjadi fokus garap kurang lebih jika diprosentase sekitar 40 persen pada Hilink tahun ini . Pendampingan tersebut melibatkan anggota pengabdian dua orang, satu orang dari IT Universitas Muhamadiyah Yogyakarta (UMY) dan satu orang dari ekonomi UNS (Universitas Sebelas Maret Surakarta) serta satu orang dari pihak Akademi Teknik warga (ATW) Surakarta yang membantu dalam penanganan produksi TTG. Skema relationship dalam kerja saling menopang tujuan satu yakni kemandirian mitra industri, tercover upaya peningkatan *capacity building* perguruan tinggi yang makin merasakan peran kerja sama dengan pihak industry, *stake holder* dan pemda yang mampu menumbuhkan habit berwirausaha di lingkungan kampus dan transfer ilmu desain (tehnologi dan seni) yang diberdayakan secara efektif.

2. Himadiska ISI Surakarta

Himadiska ISI Surakarta adalah wadah kreatif dan inspiratif bagi mahasiswa untuk berkiprah dalam kegiatan-kegiatan yang bersifat extra . Merupakan wadah kegiatan positif dalam memupuk kemandirian berfikir, berkarya dan bersuara bagi mahasiswa desain Interior. Himpunan ini mampu berperan dalam kegiatan dalam lingkup kegiatan Perguruan Tinggi ISI Surakarta, seperti halnya kegiatan pengabdian pada masyarakat. Peran serta mahasiswa dalam kegiatan akan sangat mendukung kinerja program yang disinergiskan dalam kegiatan perkuliahan. Seperti halnya peran dalam kegiatan sebagai berikut :

1. Masih dilibatkan dalam melaksanakan proses produksi acesories berbahan dasar limbah lurik, dengan skill dan pengetahuan desain akan mempermudah dalam memandu pelatihan kreativitas masyarakat yang dipayungi industry mitra.
2. Lomba desain kraft dipandu mahasiswa secara aktif mereka mampu mengarahkan dan mengelola pelaksanaan secara baik . Tahun ini lomba di laksanakan di SMAN 1 Bayat Klaten mengandeng Disperindagkop dan Hotel Graha Wisata Solo, yang dilaksanakan pada hari Selasa 13 Juni 2017.
3. Membantu dalam produksi gambar kerja secara manual dan komputerised yang mempercepat pekerjaan produksi materi pameran. Hal ini sangat baik sebagai media kreatif berkarya secara nyata dalam schedule lebih ketat.
4. Berperan juga dalam mendampingi pameran, dalam menjajagi kebutuhan dan behavior konsumen ketika menjaga stand dan mengelola display pameran.
5. Membantu dalam kreativitas packging dalam pengemasan produk , baik bahan, bentuk maupun tehnis wrappingnya.
6. Membantu dalam pengelolaan produksi desain kostum pada ajang” Lurik Carnival” yang harus diproduksi di awal bulan Juni sebelum pennyelenggaraannya bulan juli 2017.

BAB II

TARGET LUARAN

Target Luaran pada PPM hilink tahun ini (ke-2) adalah terbagi dalam 2 aspek yang terimplementasi dalam kegiatan yang bersifat fisik dan non fisik. Adapun luaran fisik masih menjadi transfer desain (tehnologi dan seni) yakni berupa (*design façade /gate dan main entrance* ; showroom tahap 2, produk accessories/art work dan furniture, pencahayaan pada *corporate identity facade* , modul pelatihan, peralatan TTG, perlengkapan pameran, jurnal ilmiah, buku ajar, *book of Lurik Pedan* dan sertifikat . Sedang yang bersifat non-fisik : transfer ilmu atau inovasi desain melalui pelatihan , IT pemasaran , pendampingan. Target luaran tersebut terealisasi dalam kerangka kerja secara berkolaborasi sesuai rencana kerja yang telah ditargetkan, sebagai berikut :

1. Memperkokoh dasar pada pola pikir dan kecintaan pada produk ramah lingkungan melalui promosi pada segmen hotel oleh pengabdian yang bekerjasama dengan mitra industri dan pemda. Inovasi yang diaplikasikan pada produk mengangkat muatan lokal (baik ragam hias maupun SDA dan SDM nya).
2. Terwujud desain produk acesories interior dengan bahan baku Lurik (limbah) dengan mengedepankan material ramah lingkungan serta upaya mensinergikan beberapa pengrajin yang ada dalam wilayah Klaten , serta menggali potensi SDA yang melimpah seperti bambu sebagai *second materials* untuk merepresentasikan produk lokal berkarakter.
3. Telah tercapai pola *good relationship* antara Perguruan tinggi, UKM, pengrajin dan Pemda serta stake holders (hotel) dalam mengawal langkah memajukan kewirausahaan berbasis potensi lokal. Hal ini memberikan media kondusif bagi kemajuan usaha UKM, peningkatan *capacity building* Perguruan tinggi.
4. Terwujudnya inovasi produk-produk pengisi interior lobby , seperti Seperangkat sofa lounge, *art work, standing lamp, hanging lamp* yang merepresentasi produk ramah lingkungan dan menggali potensi lokal.
5. Terciptanya pola kesadaran untuk mensupport, menjadi garda depan dalam mempopulerkan Potensi lokal diantara pelaku utama kegiatan PPM dan

mentransfer spirit ini pada masyarakat yang lebih luas, sebagai upaya continue cinta produk Indonesia. Terealisasi sarana perlengkapan pameran dan gelar produk atau pameran, hal meliputi website, katalog, *company profile*, stand pameran dan pameran berskala nasional.

6. Produk unggulan dengan spesifikasinya , baik bentuk/ desain, pewarna , ornamentasi dan finishing, kekhasan lokal dan cita rasanya dipertahankan serta telah di Hakikan (2 produk desain art work) untuk tahun ke dua ini.
7. Terealisasi konsistensi dalam aplikasi bahan baku ramah lingkungan untuk menyasarkan produk pada kontek ecotourism dan pengkatan *selling point* , sehingga mampu menjaga kelestarian dan lingkungan yang sustainable .
8. Terealisasi target pencapaian rancangan ATBM berinovasi (TTG), guna mempercepat dan meningkatkan kinerja produksi Lurik.
9. Terwujudnya kerjasama dalam mengangkat produk lokal dengan pihak hotel melalui Mou (Hotel semesta Semarang, Graha Wisata Surakarta).
10. Tercapainya kerja sama yang solid antara ISI Surakarta, Mitra industri, pengrajin dan Pemda dalam bersama-sama meningkatkan keunggulan bangsa. *Cost sharing* tetap yakni desain 15%, bahan baku dan bahan pendukung 40%, 45% ongkos produksi dari nilai kontrak.
11. Publikasi hasil kegiatan ini berupa 2 buah Jurnal ilmiah dan media massa .
12. Bagi mitra pemerintah daerah kegiatan ini merupakan bukti nyata kontribusi bagi usaha dan komitmen dalam meningkatkan pembinaan, bimbingan, pengendalian dan pengawasan terhadap perkembangan produk dan usaha Indagkop dan UMKM yang baik .

BAB III

METODE PELAKSANAAN

Metode pemberdayaan sumber daya manusia dalam kegiatan PPM kali ini melalui pelatihan, pendampingan dan lomba diaplikasi sebagai stimulus kreatifitas . Sistem pelatihan diimplementasi berdasarkan tuntutan produk yang representative bagi bahan dasarnya. Substansinya adalah pengembangan motif , pengembangan produk (diversifikasi) yang mensinergikan beberapa industri yang ada di lingkup kabupaten Klaten serta pemasaran.

A. Lokasi dan waktu Kegiatan

Kegiatan disetting berdasarkan pola kerja yang sudah berjalan bagi pengrajin sehingga kegiatan keseharian tetap berjalan meskipun disisipi kegiatan tambahan sesuai program. Kegiatan dilaksanakan pada beberapa lokasi pengrajin dan UKM, disperindag, hotel Semesta Semarang dan hotel Sunan Solo, Hotel Wisata Graha Surakarta ISI Surakarta. Sedang waktu kegiatan dimulai dari bulan Maret 2017 hingga Agustus 2017, yang diimplementasi untuk kegiatan yang bersifat produksi inovasi 3 hari dalam seminggu , sedang event pelatihan 3 kali dalam masa pengabdian.

B. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Target luaran sebagai focus kegiatan sangat ditentukan oleh metode pelaksanaan yang diaplikasikan dalam suatu program. Pertimbangan akan ruang kuantitas dan kualitas produk, lingkup kegiatan, target luaran, sasaran kegiatan serta tujuannya maka diterapkan metode pelaksanaan sebagai berikut :

1. Metode ceramah dan diskusi

Metode ceramah masih dianggap efektif dan praktis bagi transfer ilmu dan inovasi. Peragaan atau demonstrasi dalam pekerjaan produk visual menjadi suatu keharusan yang lebih efektif. Sedang diskusi sebagai media pemahaman proses dan tehnik sangat penting. Proses interaksi saling berbagi pendapat dapam memecahkan masalah sehingga didapatkan pendapat yang bulat dan saling melengkapi sisi kekurangan masing-masing.

2. Metode demonstrasi

Merupakan metode transfer ilmu yang sangat efektif dalam ilmu produk visual, dan sangat tepat dalam kegiatan pelatihan kerajinan aksesories interior kali ini.

3. Metoda ceramah plus

Merupakan metode gabungan, antara ceramah plus Tanya jawab dan tugas, diskusi, demonstrasi dan latihan. Aplikasi metode ini harus mempertimbangkan kemampuan peserta didik yang lebih baik pola pikirnya.

4. Metode Praktek Desain

Metode ini adalah paduan antara kemampuan motoric dan sensorik. Pengetahuan akan komposisi estetis dan prinsip dasar desain sangat dibutuhkan para pengrajin produk visual (seni rupa) meskipun secara dasar seperti produk dasar ppm hilink kali ini.

5. Metode ketrampilan (*drill method*)

Pelatihan ketrampilan secara berulang kepada peserta didik yang ditekankan pada pelatihan ketrampilan pembuatan accessories berbahan baku kain Lurik Pedan pada desain pelengkap interior baik fungsional maupun dekoratif, sesuai kemampuan pengrajin, baik lama atau baru. Sebagai wacana regenerasi skill sebagai upaya melestarikan kemampuan menenun dan mengkreasi produk diversifikasi.

C. Pengadaan Peralatan dan perlengkapan

Dukungan akan alat dan perlengkapan dalam meningkatkan produktifitas industry kain lurik Pedan sangat membantu dalam efisiensi baik waktu, tenaga dan biaya produksi. Metode penerapan peralatan teknologi tepat guna maupun pabrikan akan sangat membantu kapasitas dan kualitas produk khususnya industri kain lurik Pedan ini.

D. Strategi Pelaksanaan Kegiatan

Strategi pelaksanaan kegiatan harus mempertimbangan fokus kegiatan dalam skala prioritas program kerja. Pelaksanaan kegiatan pada tahap kedua ini terdiri dari tahapan sebagai berikut :

1. Persiapan

- a) Koordinasi dalam tim pengabdian
- b) Koordinasi dengan semua unsur pelaku kegiatan baik itu mitra industry/UKM , pengrajin , mitra pemda, hotel Wisata Graha Surakarta, Sunan Solo, Hotel Semesta Semarang, CV. Ambarjati, Cv Alisjaya Cimpedale, Otazen, CV. Roda mas, Propan Raya ICC Cab. Semarang, Himadiska ISI Surakarta.
- c) Koordinasi dalam persiapan, pengadaan (TTG) , perlengkapan dan bahan serta alat yang diperlukan.

2. Pelaksanaan kegiatan

- a) re-desain Akses ME (main entrance), Redesain Show room bawah, desain gate show room, redesain area garda depan Show room bawah, desain tangga.
- b) Desain alat teknologi tepat guna(TTG): ATBM berinovasi, dan box pengering lawe.
- c) Desain produk kain Lurik dengan sentuhan Jawa modern style
- d) Desain Produk accessories (fungsional dan dekoratif) berbahan dasar kain Lurik sebagai pelengkap interior(terutama art work), standing lamp dan hanging lamp menampilkan bambu sebagai karakter.
- e) Pelatihan desain dan produksi craft berbahan dasar lurik , pemasaran IT , manajemen dan website
- f) Pendampingan dan produksi produk sesuai luaran
- g) FGD dengan pihak pelaku industri sejenis
- h) Pengurusan HKI
- i) Produksi peralatan pameran dan pameran, katalog(buku tentang Lurik Pedan)

3. Penutupan

- a) FGD ke 2 dengan pihak hotel
- b) Penyusunan dan unggah laporan

c) Publikasi jurnal ilmiah dan media massa

Abstraksi kegiatan yang solid serta target luaran sebagai sasaran kegiatan perlu didukung tim pengabdian kolaborasi dengan beberapa pihak berdasarkan kepakaran masing-masing anggota tim pengabdian, antara lain sebagai berikut :

No	Nama /NIP	Jabatan	Tanggungjawab dalam tim
	Bidang keahlian		
1	Siti Badriyah, SSn, M.Hum	Ketua/coordinator	Pengembangan desain , instruktur,dan pendampingan
	196912192008122002 (Desain Interior)	Dosen DI ISI Surakarta	
2	Drs. Muh Arif Jati P., M.Sn (desain teksti/1966082419990310031)	Anggota	Pengembangan motif kain dan desain
		Dosen ISI Surakarta	
3	Joko Budiwiyanto, SSn, MA (desain Interior)	Anggota/Dosen ISI Surakarta	Pengembangan desain
4	Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn (desaininterior/1972092020050011001)	Anggota /Dosen ISI Surakarta	Pengembangan desain dan TTG
5	Haris Setiawan, ST, M.Eng (IT)	Anggota/ Dosen UMY Yogyakarta	Pengembangan pemasaran IT
6	Amina Sukma Dewi, SE, M.Sc (ekonomi)	Anggota	Ekonomi managemen
	19771207 200812 2002	Dosen UNS	
7	Edy Iryanto, ST, MT	Dosen ATW Surakarta	Pengembangan rancangan mesin/TTG

E. Roadmap Penelitian dan Pengabdian Tim

Dukungan secara nyata adanya beberapa penelitian dan pengabdian serta cipta karya yang bisa membantu menentukan ruang lingkup ketajaman analisis dalam rangkaian kegiatan pengabdian ini dari masing-masing anggota tim semakin mematangkan program yang dicanangkan dalam rangkaian tahap . Roadmap rangkaian penelitian dan pengabdian adalah sebagai berikut :

2016				1) Karya limbah serbuk kayu: furniture dan accessories (PPM Hilink 2014, 2015, 2016)
2015				2) Karya penelitian interior langenharjo
2014				3) karya table lamp (PPm.dipa)
2013			-Karya desain kursi limbah bola tenis dan kayu,	4) Karya des. Kursi kain perca
2012				5) <i>art work</i> limbah lurik, furniture, armature lampu (Hilink 2016)
2011		Karya desain kursi kayu "molecules of life"		
2010	Karya des.kursi indigo			
Luaran	-laporan -pameran -sosialisasi	-laporan	-laporan -pameran -jurnal	-laporan -pelatihan -jurnal -pameran

BAB IV

KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

A. Kinerja Lembaga Pengabdian Masyarakat

LPPMPP ISI Surakarta memiliki tanggungjawab ikut meningkatkan dan mewadahi kepentingan dan pengembangan program penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, memiliki komitmen ikut memberdayakan dan mengkondisikan secara proporsional dalam kemajuan budaya meneliti dan pengabdian bagi dosen. LPPMPP ISI Surakarta mewadahi kepentingan-kepentingan penelitian dan pengabdian dengan berbagai topik yang relevan dengan isu yang berkembang sebagai upaya pemecahannya , sehingga dijalin kerjasama(partnership) yang baik dengan instansi pemerintah dan swasta sebagai upaya mendukung kinerja penelitian bagi peningkatan sumbang sih ilmu dan inovasi bagi kemajuan bangsa . Seperti disperindagkop , ASMINDO sendiri adalah industry hemat bahan baku yang mampu menyerap tenaga kerja dalam jumlah besar. Dari hulu sampai hilir, industry ini mampu menyedot 14 juta tenaga kerja . sampai saat ini, nilai ekspor ASMINDO mencapai angka US \$ 1.800 juta , sector kerajinan senilai US\$ 400 juta, dan segi domestic sebanyak US\$ 300 juta¹. PROPAN, bank BNI, Otazen, dinas pariwisata kota Surakarta. Partnership pemerintah dan swasta sudah didengungkan hingga kini belum sidnifikan bentuk perbaikannya, masih kurang seimbang.

B. Sarana dan Prasarana

ISI Surakarta memiliki fasilitas dalam mendukung semua kegiatan penelitian dan pengabdian, dengan sarana dan prasarana sebagai berikut

1. memiliki ruang tamu, ruang diskusi, dan ruang rapat
2. staf administrasi yang melayani dari tahap sosialisasi informasi, penyusunan proposal,hingga pengunggahan dan laporan.
3. Ruangan kantor yang nyaman dengan sarana computer, printer, foto copi, scanner, mebeler, AC, telpon, Website.

¹ Furniture & craft, Asmino Image, edisi X/September-Oktober 2006, h. 16-17

4. Laboratorium computer grafis dan laboratorium produksi lembaga ISI Surakarta yang lengkap.



BAB V

HASIL YANG DICAPAI

Program kegiatan ppm Hilink pada tahun kedua ini secara garis besar terbagi menjadi tiga tahapan, yakni : persiapan, pelaksanaan dan penutupan. Ketiga tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut :

A. Persiapan

- Koordinasi internal tim pengabdian, mencakup kegiatan memetakan setiap rencana kegiatan secara mantap sesuai jobdes masing-masing anggota. Dimana secara struktur Siti Badriyah, SSn .M.Hum sebagai penanggungjawab kegiatan , mediator serta pengembangan desain, sedangkan bidang produksi dihandle Drs. Muhammad Arief Jati,M.Sn, Joko Budiwiyanto SSn, MA serta Ahmad Fadjar Ariyanto, SSn, M.Sn. Ibu Amina Sukma Dewi, SE, M.Sc bertanggungjawab pada bidang perencanaan produksi dan manajemen (pemasaran dan pengelolaan perusahaan) .Haris Setiawan mengelola focus kegiatan pemasaran IT.Edy Iryanto, ST, MT menghandle produksi TTG.
- Koordinasi dengan semua unsur mitra industry/UKM untuk mempersiapkan pengrajin, lokasi/bengkel kerja, bahan dan prasarana lain yang dibutuhkan dalam kegiatan ini.
- Koordinasi dengan mitra pemda (disperindagkop kabupaten Klaten) hal ini berhubungan dengan pembiayaan sesuai dengan prosposal kegiatan, hotel Wisata Graha Surakarta, Hotel Sunan Solo, Hotel Semesta Semarang,CV Alisjaya cipendale, CV Roda mas, CV Ambar jati dan Propan Raya ICC Cab. Semarang, serta Himadiska ISI Surakarta.

B. Pelaksanaan Kegiatan

Fokus kegiatan pengabdian pada tahap kedua berorientasi pada peningkatan pemasaran guna meningkatkan omzet produk UKM mitra sehingga meningkatkan kemandirian usaha serta produktifitas . Antara lain dalam pembantuan(ramah lingkungan), proses secara teknis mempertahankan hasil akhir dengan kualitas yang telah dibakukan bagi karakter visual produk sebagai produk unggulan memperjelas karakter

spesifik Lurik Pedan. Karakter tersebut selalu eksis sebagai produk ekspor di pasar bebas, asalkan mampu mempertahankan kreatifitas dan pengembangan inovasi-inovasi dalam karya-karya produk. Kreatifitas dan ketekunan merupakan kunci dari bisnis produk kerajinan. Penekanan pada pemberdayaan SDM dan SDA pengrajin atau karyawan. *Push* pada *Attitude* dan skill, dengan pola pelatihan dan pendampingan sehingga membantu pembentukan pola pikir kreatif, responsive dan bertanggungjawab. Penguatan SDM akan menciptakan peluang-peluang bagi pengembangan produk yang lebih berkualitas dan mengejar kuantitas produk. Dalam kegiatan ini pola deversifikasi dirumuskan sebagai wujud pengembangan bentuk produk dengan mendorong kreatifitas pengrajin atau pekerja. Salah satu kunci keberhasilan sebuah industry adalah pegawai atau karyawan. Seperti yang dikatakan Goeorge bahwa “ Jam kerja, inovasi dan kreatifitas merekalah yang menentukan kualitas sebuah produk.”² Factor pendukung lainnya yaitu regulasi dan keberpihakan pemerintah. Faktor regulasi yang diaplikasi selalu berhubungan dengan pelaku industri dengan dasar kolaborasi untuk meningkatkan devisa Negara. Formulasi *Government policy* yang diharapkan mampu mensupport dan memberi kemungkinan yang lebih luas bagi industry kerajinan dan tekstil dapat berkembang lebih baik. Hingga kini sector perdagangan atau dunia niaga masih tetap potensial menaikan devisa khususnya sector industri *craft*, furniture dan tekstil. Tekstil produk Lurik pedan sangat potensial sebagai identitas produk dalam menyampaikan pesan budaya tradisi dan citra bangsa. Hal ini merupakan media dimana produk Lurik mampu eksis di pasar global yang kian kompetitif , meskipun diserbu kemunculan produk-produk luar yang lebih dalam kapitalnya. Bagaimanapun juga kekhasan (ciri visual) yang disertai terjaganya kualitas produk sulit tergeser oleh arus kompetisi niaga global .

Bidang pariwisata di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun ke tahun yang sangat signifikan kemajuannya. Banyak aspek pendorong seperti kinerja pertumbuhan ekonomi Indonesia yang didukung kondisi stabilitas politik, keamanan dan iklim investasi yang semakin kondusif.

² Mengintip kekuatan Industri Vietnam, George S Kencana, Furniture & Craft, Asmino Image, h. 29

Beragamnya kepentingan masyarakat dan tingkat perjalanan lewat udara menuntut berkembang pula sarana dan prasarana secara otomatis dari mulai kota hingga desa, hal ini menyebabkan industri perhotelan kian kompetitif.

Pertumbuhan dunia perhotelan menuntut kalangan pelaku hotel harus menyiapkan langkah-langkah strategi jitu untuk meningkatkan tingkat *ocupancynya*. Salah satu langkah strategis yakni menggelar visualisasi hotel secara spesifik dan berkarakter, yang mampu menyampaikan pesan dan citra budaya Indonesia dalam konsep *eco tourism*. Melalui beragam alternative desain ditawarkan sebagai perwujudan performa hotel yang elegan, *comfortable*, estetik dan menarik. Karakter visual, audio dan psikovisual yang spesifik disajikan secara detail pada beberapa fasilitas dan komponen penunjang interiornya akan mampu menjadi tampilan yang unik. Karakter visual Lurik yang merupakan salah satu produk kain tradisional warisan nenek moyang memiliki keistimewaan dan spesifik berbeda dengan tampilan etnis budaya lain. Keistimewaannya akan tampil mempesona jika ada pada tangan inovatif dan kreatif dalam mengemas bahan baku lurik yang hadir pada pengisi dan pelengkap interior.

Peningkatan produktifitas industri kain Lurik Pedan CV Warisan Multi tenun dalam kegiatan ini pada dasarnya melalui dua segmen kegiatan , yakni :

1. Pengoptimalan sarana dan prasarana produksi
2. Penerapan pola diversifikasi produk dalam produksi
3. Pengoptimalan pemasaran melalui IT

Beberapa segmen tersebut memiliki ruang lingkup berupa perbaikan produk, diversifikasi produk (pengembangan produk) modifikasi dengan bambu sebagai bahan SDA yang sangat melimpah di kota Klaten, peningkatan produktivitas, peningkatan efisiensi proses, proses yang lebih fleksibel, aman, ramah lingkungan , serta pengoptimalan pemasaran melalui IT . Dari beberapa segmen orientasi tersebut dijabarkan ini dijabarkan dalam beberapa kegiatan yang diimplementasikan secara nyata dan bertahap, yaitu :

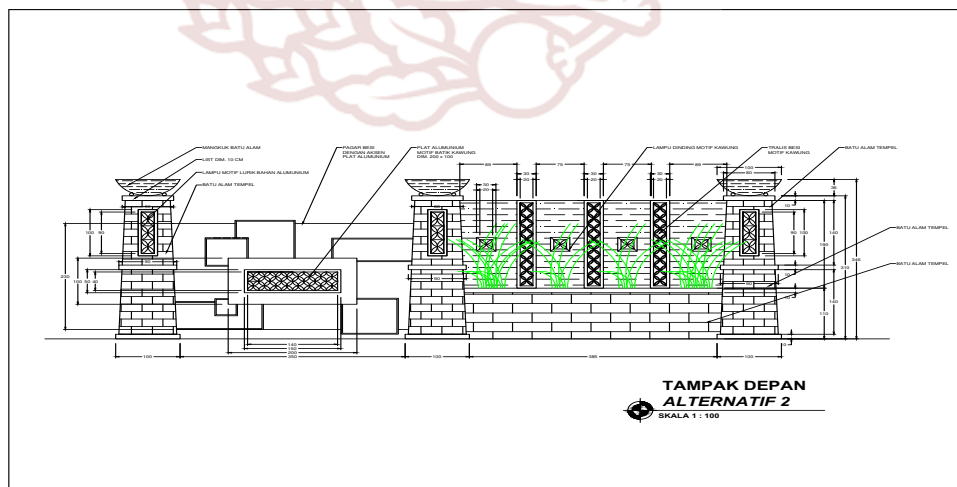
1) Pengoptimalan sarana dan prasarana produksi

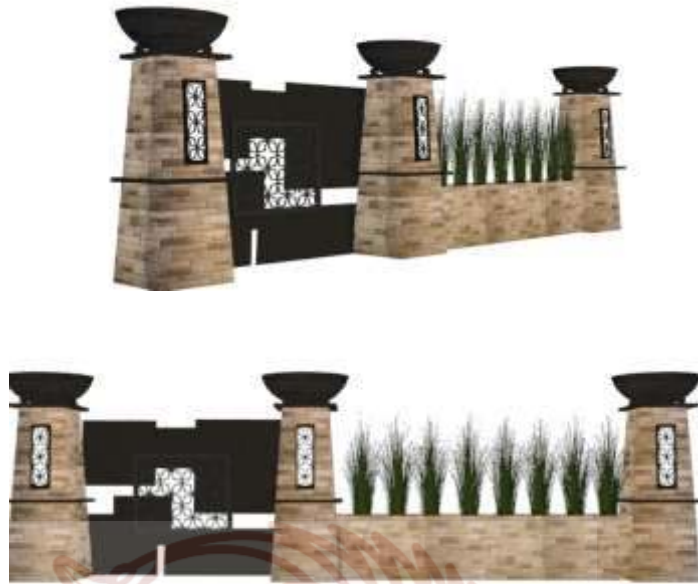
Konsentrasi pengoptimalan sarana dan prasarana produksi dimaksudkan sebagai strategi teknis aplikasi sistem kerja sama dalam penerapan ilmu dan

tehnologi yang sangat dibutuhkan Ukm dan masyarakat. Transfer ilmu berupa pengetahuan desain dan tehnologi seperti pengetahuan prinsip standart desain yang baik (pola kain, desain alternative acesoris dan furniture) . Metode yang terbangun diharapkan mampu mengkonstruksi secara evolutif dan membangun pola pikir pengrajin untuk men-*setting attitude* masing-masing dalam meningkatkan kreativitas dan memperdalam kemampuan memproduksi produk kerajinan karena *man power* adalah modal berharga bagi sebuah usaha kerajinan. Beberapa upaya meningkatkan produktifitas dan peningkatan citra *corporation* melalui pengoptimalan sarana dan prasarana antara lain sebagai berikut :

1.1. Re-design Façade :

Re-design aarea façade sebagai pemecahan masalah pembangun citra corporasi dan kepercayaan (trust) buyer dan mempermantap karyawan sebagai perusahaan yang aman dalam menopang hidup dan peningkatan ekonomi keluarga. Pada kegiatan pengabdian ini re-design penataan *lay out* existing akses atau pola sirkulasi kuarang ergonomis , kebutuhan *main aisle* tidak standart ukurannya sehingga mengganggu sirkulasi pekerja keluar masuk area kerja





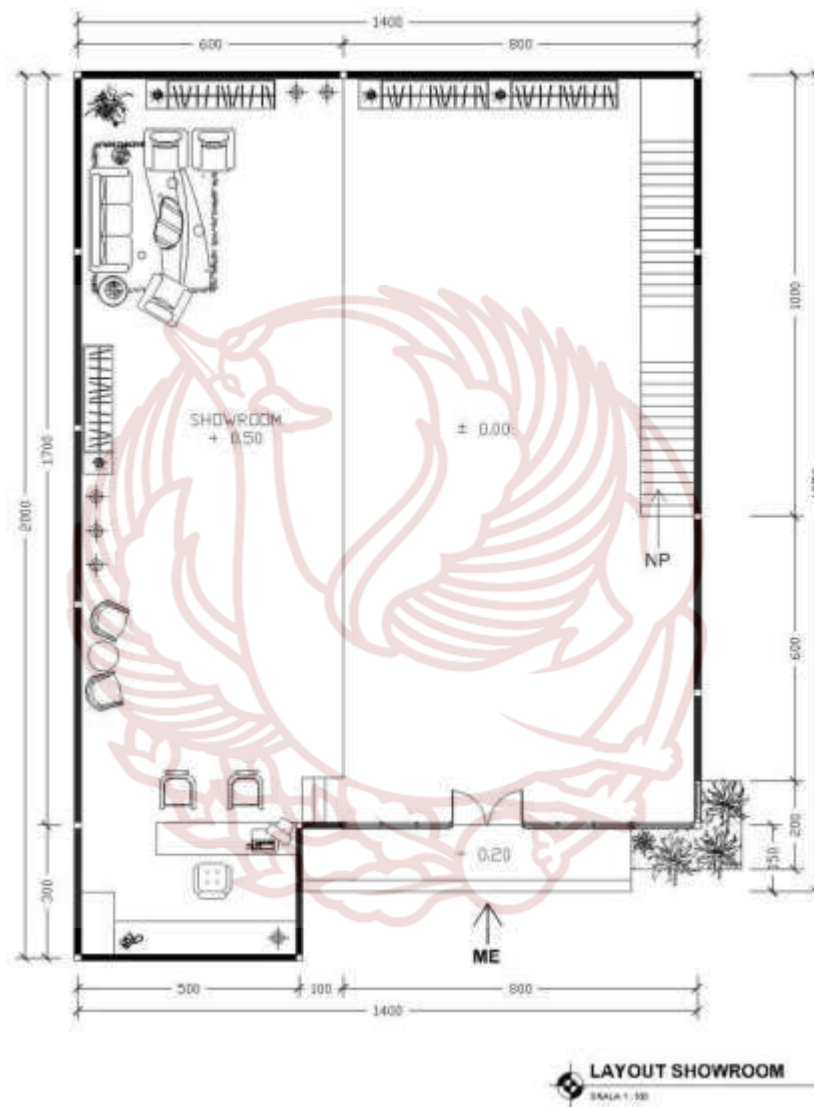
Gambar 10. Re-design plan Perspektif *façade gate*
(Desain : Siti Badriyah, 2017; Drafter : Miladi, 2017)

1.2. Re-design Lay out Showroom (lantai dasar)

Re-design lay out show dimaksudkan untuk memberikan karakter visual melalui tampilan interior yang mampu menunjukkan citra korporasi melalui display standart bagi tekstil, sehingga *corporate identity*-nya tetap nampak dan bisa mengekspose keunggulan produk yang menjadi unggulan daerah Kabupaten Klaten.



Gambar. 11.a Area showroom lantai 2 yang telah didesain team Hilink di tahun pertama.(Foto: Siti Badriyah, 2017)



Gambar 12. Perspektif area showroom depan
(Gambar: Ahmad Fadjar, 2017)



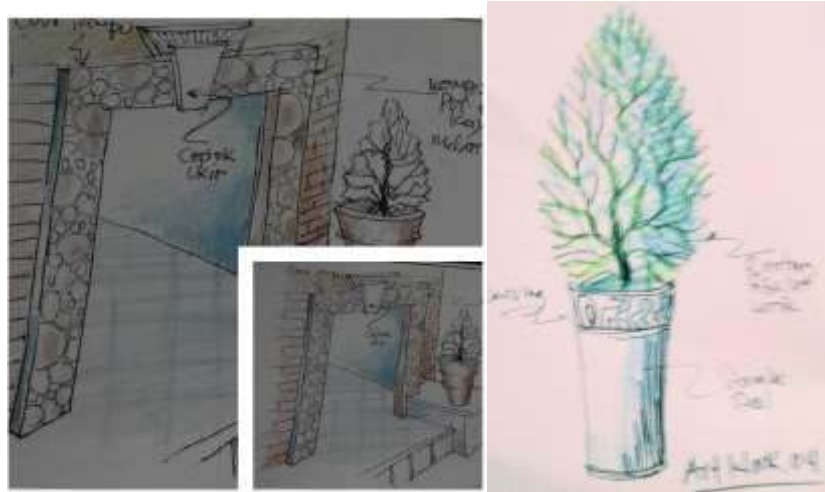
Gambar. 12a. Showroom bawah khusus display produk interior berbahan dasar lurik (Foto : Alfian Setiawan, 2017)



Gambar.12 b. Team Hi-link Lurik interior 2017 (Foto : Alfian Setiawan, 2017)

1.3. *Make Up Main Entrance* (Pintu Masuk Utama)

Main Entrance sebagai garda depan perusahaan yang potensial menyampaikan citra , memberi *trust* konsumen atau *buyer* serta meningkatkan bonafiditas usaha. Performanya membutuhkan sentuhan desain yang elegan dan bercitra tradisi, sehingga diupayakan mampu memberikan penampilan yang mengusung visi ke depan perusahaan dan tersirat muatan lokal. Aplikasi bahan kayu (yang melimpah di wilayah Pedan) disetting sebagai komponen desain *main entrance* dengan finishing melamin. Penampilannya diperkuat dengan *welcoming plan* yang tampil melalui kehadiran pot dengan tanaman *artificial*.



Gambar. 12 a. Make up pada main entrance showroom dan komponen hias
(Sketsa: Siti Badriyah, 2017)



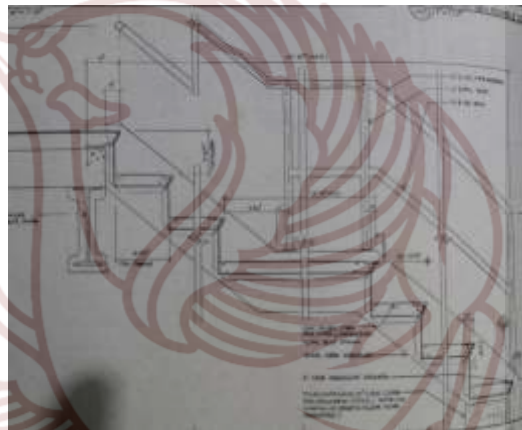
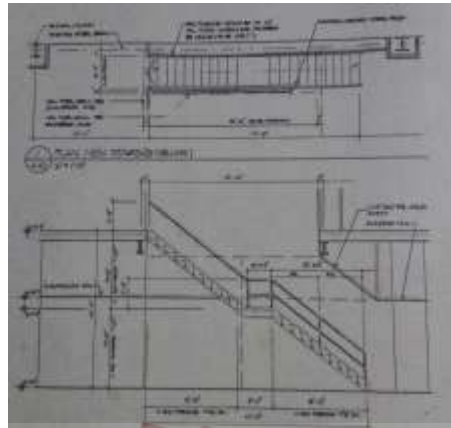


Gambar 13 . Kondisi re-desain dinding area *main entrance*
(Foto: Siti Badriyah, 2017)

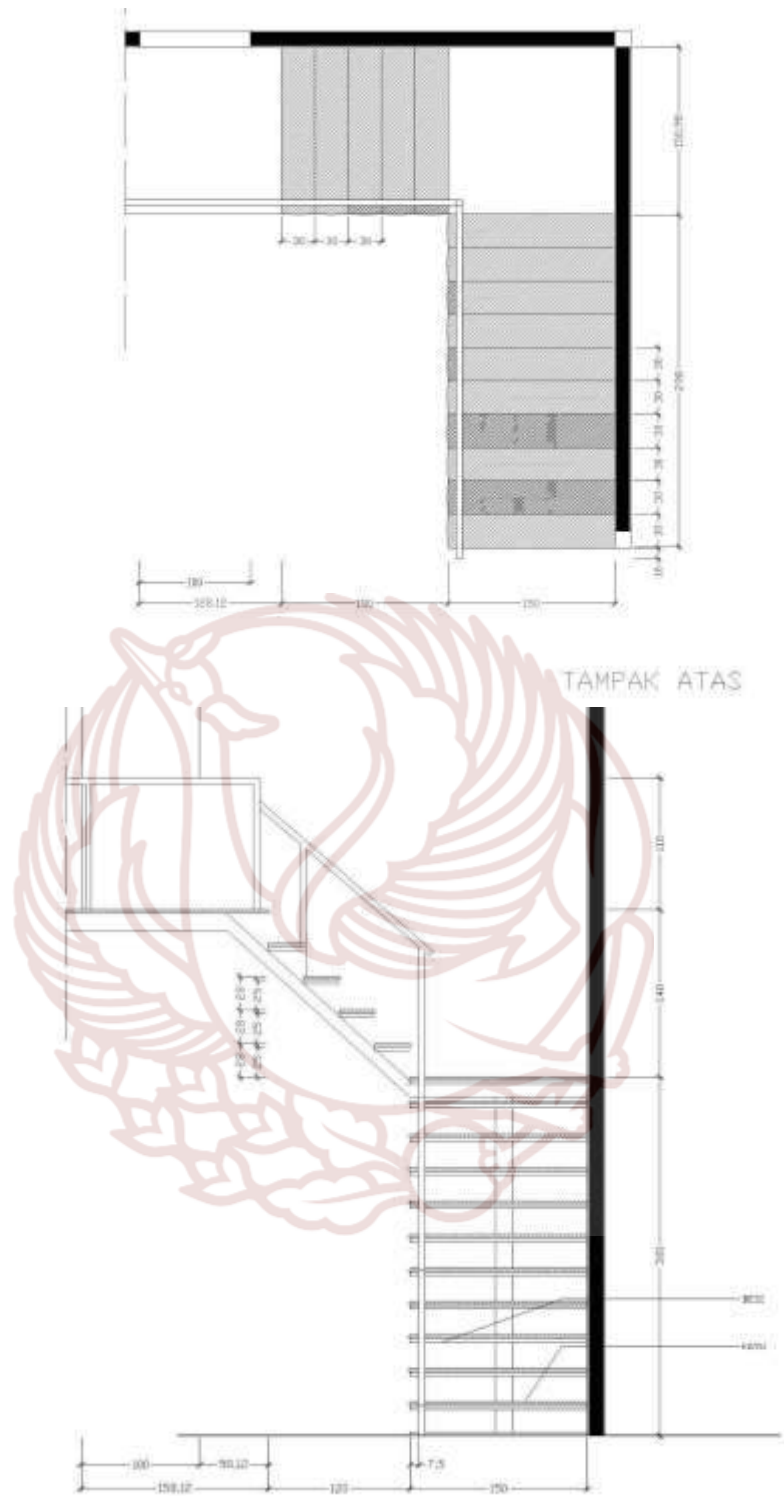
1.4. Desain Tangga akses ke Show room atas

Desain tangga sangat dibutuhkan sebagai penghubung area showroom atas. Area show room atas akan dialokasi sebagai showroom produk fashion berupa kain dan pelengkap fashion. Tangga dirancang dengan bahan kayu dikombinasikan besi pipa hollow finishing melamin pada kayu dan besi

spray paint. Konstruksi utama besi selain lebih mudah secara teknis juga lebih murah dibanding kayu.



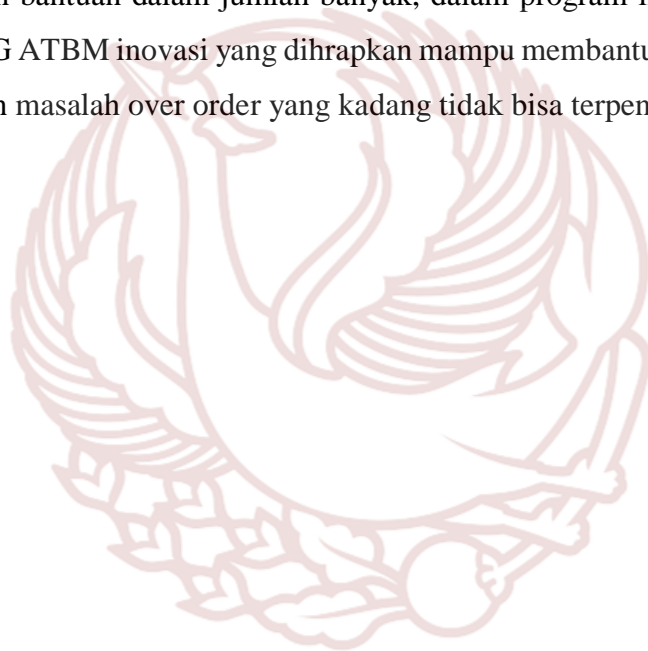
Gambar 14. Desain dan Detail Tangga penghubung area Showroom Atas
(Desain: *Time Saver Standard for Interior Design and Space Planning*,
Joseph De Chiara, 1992, p. 706)

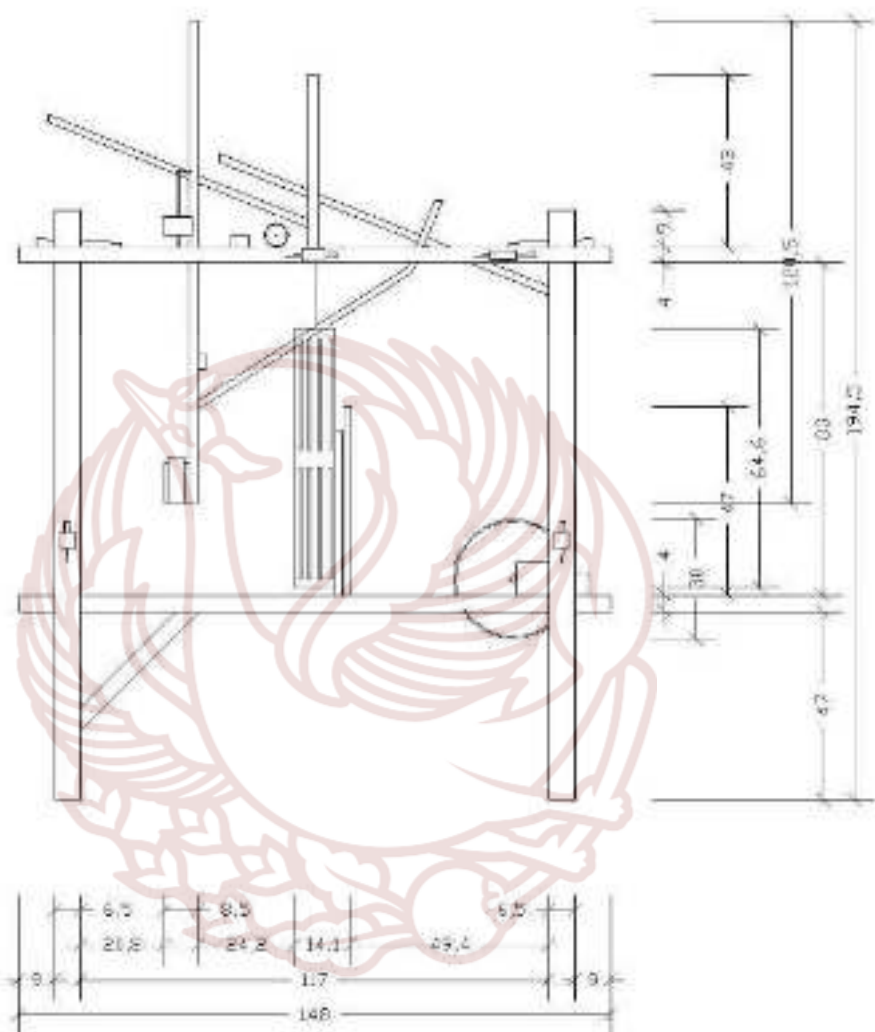
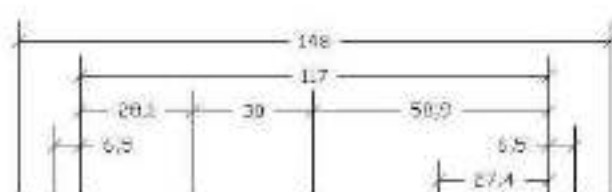


**Gambar. 14 a .Tampak depan tangga
(Desain : Siti Badriyah, Drafter: Miladi, 2017)**

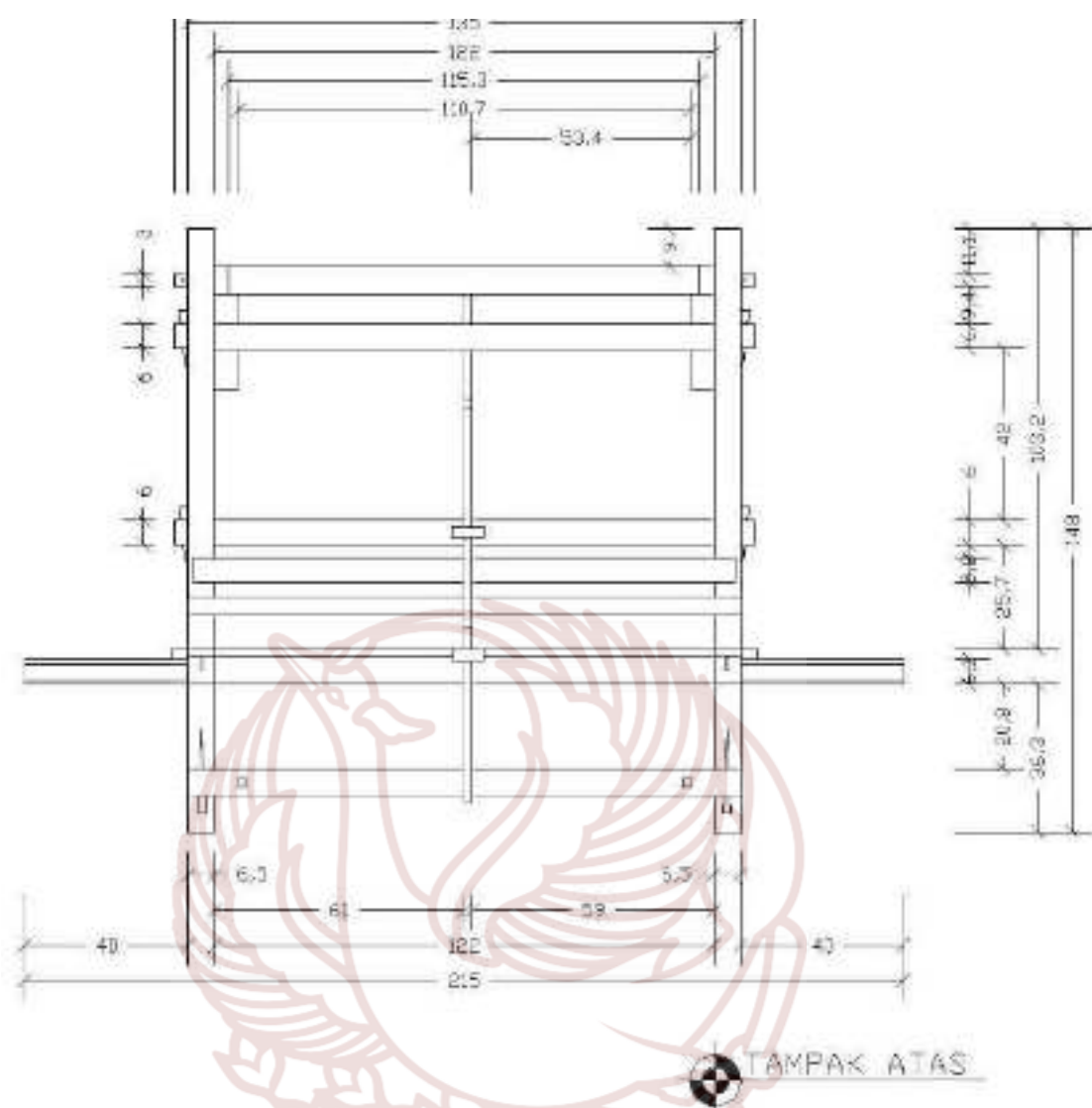
1.5. Desain ATBM berinovasi (TTG)

ATBM Inovasi adalah produk Teknologi tepat guna, yang berfungsi meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga selama proses produksi. Rancangan sederhana ini membutuhkan koordinasi dengan pihak Ukm , tim ahli mesin dari ATW (Akademi Teknik warga) Sukoharjo. Mesin sederhana ini mampu memangkas waktu proses penenunan tiga kali lebih cepat dibanding dengan alat yang sudah ada yang sederhana secara manual. Jika sehari mampu menghasilkan 10 meter kain untuk Atbm biasa maka mesin ini akan mendapatkan 30 meter. sehingga sangat membantu pengrajin dalam memenuhi tuntutan pesanannya . Rancangan desain Atbm ini sangat dibutuhkan UKM mitra dan berharap mendapatkan bantuan dalam jumlah banyak, dalam program ini akan dihibahkan tiga unit TTG ATBM inovasi yang diharapkan mampu membantu UKM mitra dalam memecahkan masalah over order yang kadang tidak bisa terpenuhi.





TAMPAK SAMPING



(Desain: Siti Badriyah & Tim permesinan ATW, 2016)



Gambar 16. Proses merangkai pengrajin ATBM inovasi dengan bahan dasar kayu jati melamin fin, dan penambahan onderdil penggerak
(Foto: Siti Badriyah, 2017)



Gambar 17 . Rangka dasar ATBM Berinovasi dalam proses instalasi
(Foto : Siti Badriyah, 2017)

1.6. Desain Box Pengering Lawe

Desain Box pengering Lawe dibutuhkan untuk mengantisipasi keadaan dimana terjadi cuaca hujan disaat order yang tinggi, *demand* yang harus dipenuhi secara kualitas dan kuantitasnya. Pengeringan lawe yang lebih cepat tanpa terganggu adanya hujan tanpa bisa diprediksi. Bok ini mampu mengeringkan dalam satu sesi sekitar setengah jam untuk 50 – 80 gulung benang lawe. Sehingga akan mempercepat kerja proses pengeringan di saat musim hujan dan tuntutan buyer tinggi.

Produk TTG ini dirancang secara sederhana dengan system pemanas gas, yang memusatkan hawa panas di area pengeringan lawe secara merata, yang diimbangi dengan sirkulasi udara yang mengiring kiri kanan lawe. Bok ini terbuat dari rangka besi hollow 50/50/3 mm dengan badan bok berupa steel plate 3 mm. Finishing galvanized paint dan di cover kayu pinus sebagai isolator pengaman yang bersentuhan dengan kenyamanan dan keamanan pekerja.



Gambar 19. Bok Pengering Lawe dengan pemanas
(Desain : Alex/ Foto: Siti Badriyah, 2017)

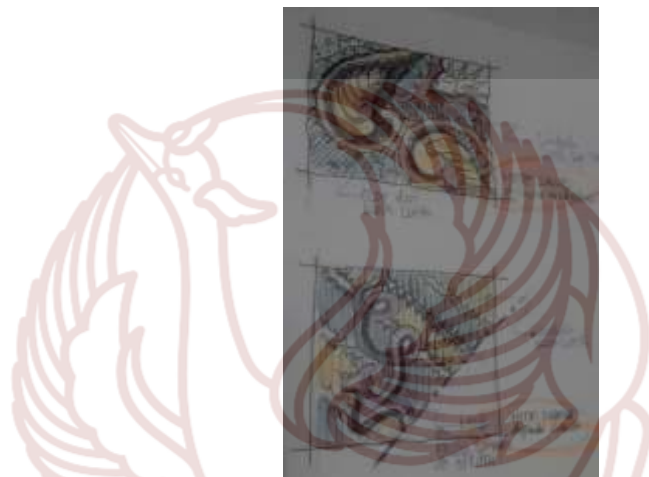
Bok pengering ini menggunakan kompor pemanas gas konvensional yang bisa untuk mengatur suhu dan temperature dalam bok. Sehingga pemanas bisa diatur durasinya secara manual. casing bok lapisan terakhir kayu untuk mengisolasi kalor yang merambat, sehingga sangat aman bagi pekerja saat beraktivitas disekitar bok. Adanya pintu khusus untuk mengecek kondisi kompor dan pintu utama keluar masuk benang lawe. Komposisi ruangan terdapat hanger , penggantung lawe yang fleksibel, untuk kemudahan pasang lepas benang lawe. (*Sketsa bagan kerja terlampir*)

2. Mempertahankan pola diversifikasi produk (modifikasi bambu, kayu jati)

Konsistensi penerapan diversifikasi produk masih dianggap perlu dikembangkan sebagai upaya peningkatan kualitas produk , pemantapan ketrampilan pengrajin dan pengulangan produk yang sama akan baik untuk mendapatkan peningkatan kualitas pengerjaan dan finishing . Diversifikasi kali ini mengabungkan Lurik dengan beberapa bahan yang melimpah di wilayah Klaten seperti bambu, kayu jati, kayu ranting, gerabah, dan pengrajin yang tersebar di ruang lingkup wilayah produk setara. Bambu merupakan bahan yang mudah didapat dan pengrajin yang adapun sangat banyak. Suntikan desain sangat dibutuhkan pengrajin bambu, sehingga produksinya semakin vreatif dan mampu mensejajarkan dengan produk ekspor. Produk bambu yang didesain seperti standing lamp, wall lamp, basket, hanging lamp sebagai pengisi interior.

Keberhasilan mensinergikan kemampuan (skill) antar pengrajin produk kerajinan melalui pola diversifikasi ini mampu menghasilkan beragam kerajinan yang semakin mendorong peningkatan ekonomi masyarakat. Kolaborasi bahan dan ketrampilan mampu mengantarkan mereka (man power) menjadi jarring pengaman social yang padu dalam menanggulangi krisis ekonomi. Penempaan ketrampilan , konsistensi dan pola pikir kreatif yang disuntikan team pengabdian mampu mengerakan hati dan mensupport pengrajin dan UKM dalam memajukan kerajinan di wilayah masing-masing. Diversifikasi pengembangan produk ini terbagi dalam dua sub-kegiatan , yakni:

- a) Pengembangan desain limbah kain lurik dengan bambu sebagai acesories interior dan art work
- b) Pengembangan produk melalui inovasi desain pelengkap fashion dan furniture
- c) Pengembangan pertama meliputi : pembuatan desain sketsa dengan memberikan sentuhan ornament bergaya Jawa modern dan bahan ramah lingkungan . Aplikasi ornament bisa melalui border (lurik) maupun batik dan lukis pada bambu.



Gambar 20 . Pola dengan sentuhan ornament Jawa modern dengan limbah lurik (Sketsa: Arief Jati, 2017)

Sedang kegiatan yang kedua merupakan pengembangan melalui inovasi desain accessories interior . pengembangan produk ini secara tidak langsung membangun pola pikir dan untuk selalu bisa memanfaatkan limbah kain sebagai media kreativitas yang menghasilkan tambahan pemasukan. produk tersebut antara lain dikembangkan produk acesories antara lain art work, wall lamp, standing lamp, table lamp, payung hias, furniture, dan souvenir hotel berupa (sandal, bloknote, kipas, dompet HP, kalung).

2.1 Art Work

Art work wayang ini berbahan dasar kayu akasia, dengan dibatik serta dimodifikasi dengan limbah lurik. Keunikan *craft* ini ada pada ornament dan wayangnya yang khas, selain membutuhkan ketlatenan pengrajin juga butuh inovasi-inovasi dengan tetap memegang pakem visualisasi pakem wayang.

Keunikan tampak pada komposisi modifikasi kayu dengan lurik tanpa menghilangkan unsur baku untuk visualisasi tokoh Bima. Inovasi ini akan dikembangkan lagi secara evolutif bagi kreativitas pengrajin , sehingga memberi kemungkinan memiliki varian yang beragam dari sisi keunikan tampilan. Finishing menggunakan melamic



Gambar 21. Aplikasi limbah lurik pada craft kayu “wayang Werkudoro”
(Foto: Siti Badriyah, 2017, Desain: Siti Badriyah, Sulardi, 2017)



Gambar 22. Komponen dasar art work dari limbah Lurik ,
tehnik gulung segitiga(Foto: Siti Badriyah, 2017)

Beberapa komponen *art work* dari limbah lurik bisa didapat secara maksimal dengan kreativitas dan galian ide siapa saja yang secara tehins mudah diwujudkan. Komponen *art work* berbahan limbah lurik menarik untuk digali dalam bentuk-benyuk yang beragam dengan kreativitas yang

tak terbatas. Bentuk-bentuk yang simple lebih baik dan bisa menghasilkan komposisi desain art work lebih unik.



Gambar 23. Beberapa detail pola hias sebagai inovasi pada ornament produk acesories interior(desain: Siti Badriyah, 2017)



Gambar 24 . Rancangan inovasi dengan sketsa art work berbahan dasar limbah kain Lurik(Foto: Siti Badriyah, 2017)



Gambar 25 . Contoh Komposisi art work berbahan dasar limbah kain Lurik(Foto: Siti Badriyah, 2017)

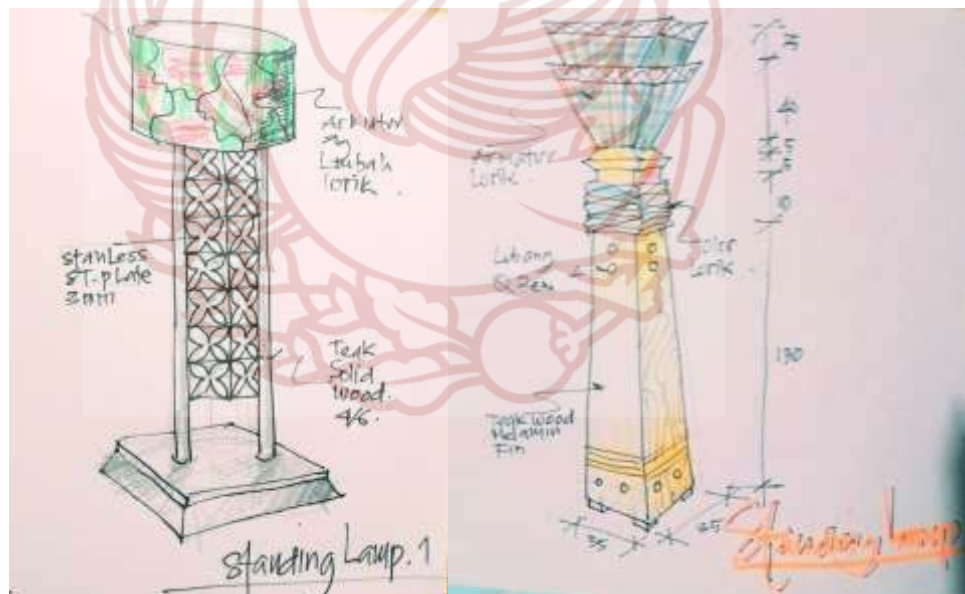


Gambar 26 . Contoh Komposisi art work berbahan dasar limbah kain Lurik(Foto: Siti Badriyah, 2017)

2.2 Inovasi Pada Armatur lampu

Kegiatan PPM ini terdorong kuat dalam maksimalisasi penggalian ide bagaimana Lurik mampu tampil dalam ranah craft interior yang mampu bersanding dengan produk segmen internasional. Juga dalam pengembangan desain pada armature lampu . Tahun ke dua ini eksplorasi bambu dipadu Lurik dikembangkan melalui desain-desain kap (armature) lampu. Desain mengacu pada karakter bahan (bambu) dan tampilan lurik. Ada beberapa desain yang harus dimodifikasi bahan lain karena secara teknis baik bagi tampilan akhir.





Gambar 27. Sketsa alternative standing lamp, table lamp berbasis Lurik Pedan(Sketsa: Siti Badriyah, 2017)



Gambar 28. Bambu sebagai bahan eksplorasi yang tampil dengan lurik dalam konsep ramah lingkungan(Foto: Siti Badriyah, 2017)

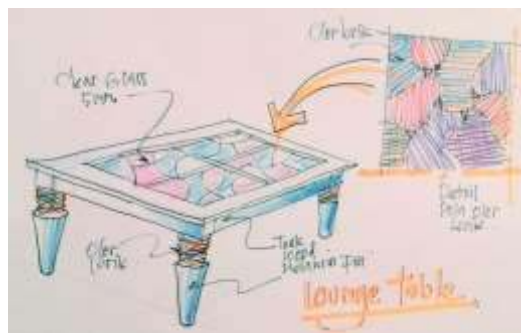


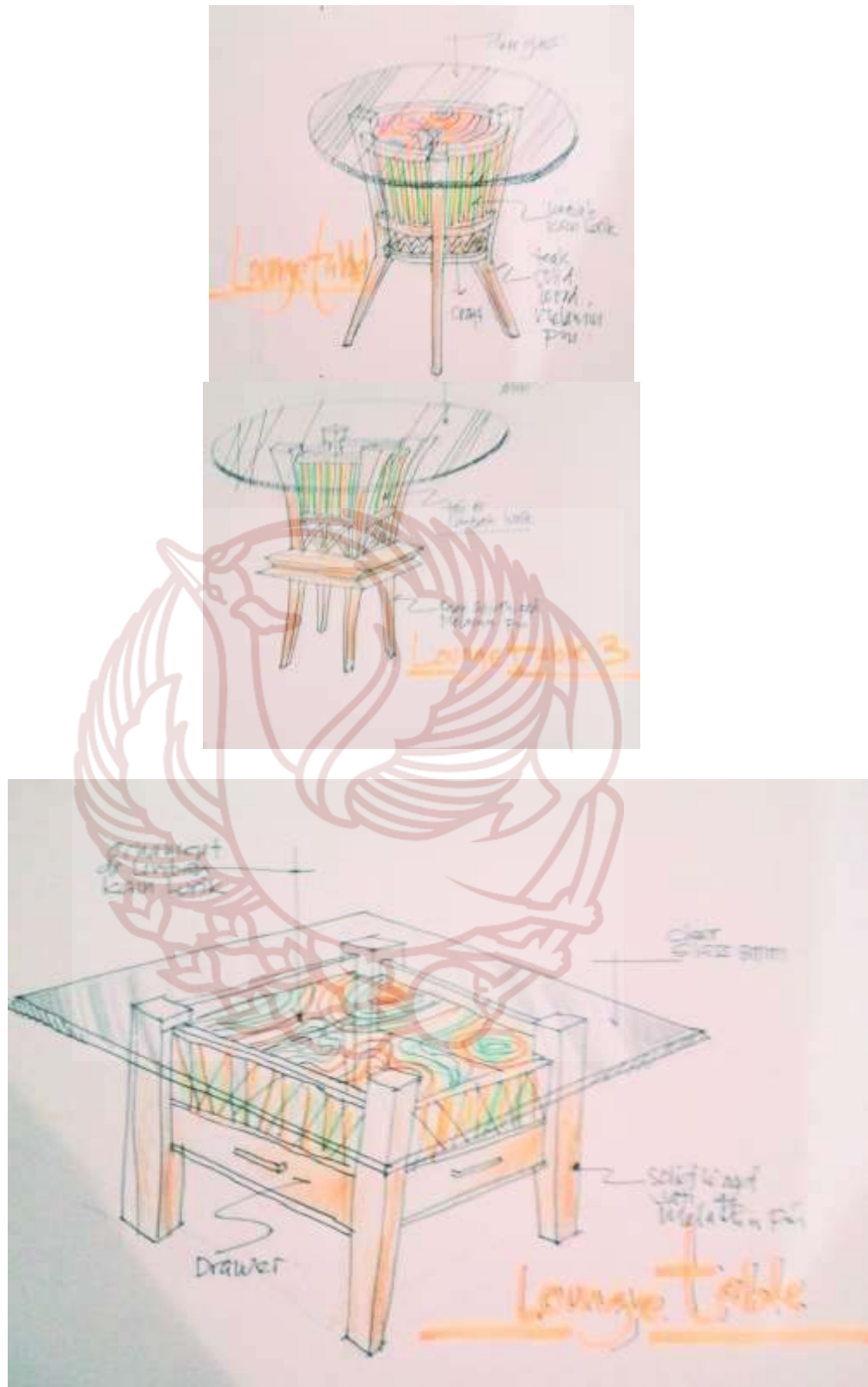
Gambar 29 . Hasil Produk Standing lamp, hanging lamp dan wall lamp berbahan dasar bambu dan limbah kain Lurik (Foto: Siti Badriyah, 2017)

2.3 Inovasi pada Furniture

Desain inovasi lurik tidak akan kehabisan ide desain jika berpegang pada kreativitas, dan pengembangan inovasi pengabdian. Karya produk pada tahun ini pada aspek furniture mengolah desain area lounge, yakni terdiri dari satu set area duduk, art work, hanging lamp, wall lamp dan standing lamp.

Aspek kenyamanan ditekankan pada desain furniture area duduk, durasi aktivitas menunggu menjadi pertimbangan pemilihan bahan dan material yang mendukung tujuan tersebut. Seperti yang diutarakan Marizar (2005, 91) bahwa kenyamanan dapat dicapai melalui bentuk yang sesuai dengan fungsi dan juga anatomi tubuh manusia. Kreasi furniture dari bahan konstruksi kayu jati, dipadu dengan sit cover lurik. Perpaduan menarik berbasis tradisi ini akan dilengkapi furnishing seperti standing lamp, wall lamp dan hanging lamp di area lobby yang akan display di show room lantai dasar. sebagai pencitraan akan didisplay tersusun rapi helai demi helai aneka produk kain lurik CV WMT.





Gambar 30. Rancangan furniture (1 set lounge chair) yang berbahan utama Lurik Pedan(Foto: Siti Badriyah, 2017)



Gambar . 30.a .Komponen hias pada top table
(Foto: Siti Badriyah ,2017)



Gambar 31. Hasil Produk Furniture (meja lounge) yang berbahan utama Lurik Pedan (Foto: Siti Badriyah, 2017)

2.4 Program Peningkatan Capacity Building PT

Dalam Program pengabdian Hilink tahun ini mengintegrasikan juga antara mata kuliah mebel 2 dengan kegiatan pengabdian yang berorientasi pada produksi desain inovatif sebagai upaya transfer teknologi dan inovasi pada masyarakat, menstimulus pola pikir kreatif dalam memanfaatkan SDA dan SDM yang menjadi penopang kokoh dan lestarnya budaya visual tradisi. Hal ini merupakan perwujudan capacity building bagi perguruan tinggi sebagai pemekaran dan penempatan teknis produksi secara nyata bagi pengembangan skill dan pengetahuan praktis mahasiswa sebagai calon penerus penggagas, innovator dalam bidang desain, seni dan teknologi,

yang memang sangat dibutuhkan masyarakat wilayah-wilayah home industry yang butuh stimulator secara berkelanjutan. Wujud nyata adalah beberapa karya mahasiswa sebagai berikut (dengan bimbingan dosen pengabdian Hilink) yang berkolaborasi dengan pengrajin dan masyarakat untuk menghasilkan karya desain yang memiliki konsep dan inovasi yang berpeluang menjajagi pasar furniture global.



Gambar . 31 a. Workshop pengrajin limbah kayu yang dimanfaatkan dengan dipadu limbah lurik seperti pada karya meja di atas , (Foto : Siti Badriyah, 2016)

Workshop sebagai media kerjasama antara perguruan tinggi dengan mitra industri sebagai sarana praktis mahasiswa dalam menempa kemampuan berwirausaha, menciptakan entitas start up di lingkungan kampus, sinergis dalam peningkatan kemampuan(skill) dalam meningkatkan daya saing bangsa berkembang bersama menggali kekayaan lokal dalam kreativitas bersama.





Gambar. 31 b. Hasil karya mahasiswa desain interior bimbingan Siti Badriyah, yang dikolaborasi dalam kegiatan Hilink tahun ini
(Foto: Siti Badriyah, 2017)



Gambar 31 c. Hasil dari rancangan buku ajar dan Modul output program Hilink tahun ini
(desain : Siti Badriyah, 2017)

2.4 Inovasi pada Fashion

Kreasi produk pelengkap fashion adalah bukti semangat terstimulus dari support pengabdian yang menggerakkan kreativitas dan inovasi bagi pengembangan produk kain luriknya. Mitra berinisiatif sendiri terpacu untuk mengembangkan sisi fashion juga. Terutama produk tas tangan wanita dengan berbagai model menarik. Rancangan pakaian jadi di tahun ini juga diproduksi dan didisplay, tampak sekali perubahan semangat untuk meningkatkan kemajuan usahanya.



Gambar 32. Hasil Produk accessories untuk fashion: tas tangan (Foto: Siti Badriyah, 2017)

2.5 Lomba *Craft* Berbahan dasar Limbah Lurik

Lomba craft Lurik telah dilaksanakan pada hari Selasa, 13 Juni 2017 di SMAN 1 Bayat Klaten. Dengan jumlah peserta lomba sekitar 50 orang siswa yang bersemangat mengikutinya. Lomba ini terselenggara dengan kerjasama antara mitra industry sebagai pemasok bahan baku lurik, Disperindagkop Kab. Klaten dan LPPMPP ISI Surakarta. Lomba diselenggarakan bertujuan untuk mengangkat dan menggali budaya lokal (produk unggulan Kab. Klaten) sebagai penguatan bangsa. Tema lomba yakni mengangkat tema lokal budaya visual Klaten sebagai dasar ornamentasi.

Lomba craft berbahan limbah lurik ini diharapkan mampu menumbuhkan kecintaan siswa pada produk lokal dengan mengkorelasikan potensi lokal atau daerah mereka yang kaya dengan seni budaya visual. Bayat yang merupakan salah satu kecamatan di wilayah Kab. Klaten memiliki beberapa sentra industry kerajinan

seperti gerabah Melikan, Batik Jarum, craft kayu Batik, anyaman. Bagaimana keragaman aneka craft ini akan menjadi semakin terekspos melalui pemanfaatan limbah lurik yang menjadi kriteria lomba tahun ini. Hasil lomba akan diseleksi dan akan diikuti pameran di Javamall Jateng Semarang .



Gambar 33. Panitia Lomba , team mahasiswa dan suasana Lomba
(Foto : Siti Badriyah, 2017)

2.6 Pelatihan *Craft* Berbahan dasar Limbah Lurik

Pelatihan craft mengolah limbah Lurik ini masih diulang di tahun ini, dengan harapan pengabdian melalui pelatihan akan semakin memperkuat basis skill pengrajin dengan metode pengulangan dan evaluasi. Pelatihan

tahun ini diselenggarakan di balai desa Troketon yang dibidik ada pengrajin yang antusias dalam karya modifikasi ini. Pelatihan diikuti 70 orang ibu yang sebagian besar ibu rumah tangga, yang memiliki waktu luang membantu melalui skill kraft memproduksi produk cinderamata dan aneka acesoris. Substansi pelatihan membuat komposisi desain art work beserta komponennya.







Gambar 34. suasana pelatihan Craft limbah lurik dan manajemen
(Foto: Haris Setiawan, 2017)



Gambar 35 . Sample sebagai stimulus pelatihan rajut kombinasi lurik

(Foto: Siti Badriyah, 2017)

Modal dasar craft atau kerajinan adalah skill, kemampuan memproses suatu produk secara cermat, rapi, tlaten dan kreatif. Kemampuan ini butuh penyegaran uantuk mendongkrak spirit untuk selalu berkarya dan mempertebal semangat berkarya dan mencoba memperbaiki karya sebelumnya. Sehingga semakin didapatkan kualitas yang lebih baik. Program pengabdian ini sekaligus mengkonstruksi secara evolutif semangat pengrajin untuk selalu berusaha berkarya dengan hati dan cinta, untuk memperkaya kemampuan, kecermatan dan kreativitas yang mampu menjadi modal ketrampilan peningkatan kesejahteraan ibu-ibu(mayoritas pengrajin).

2.7 Partisipasi Desain Kostum ‘*Lurik Carnival*’

Tahun ini PPM Hilink membantu dalam event” *Klaten Lurik Carnival 2017*” . Koordinasi dengan Dinas pariwisata Kab. Klaten dan kecamatan Pedan dalam mempersiapkan desain kostum event tersebut. Tehnical meeting diadakan pada hari kamis 20 Juli 2017 di gedung B2 Dinas Pariwisata ,untuk memepersiapkan segala hal yang terkait dengan pelaksanaan event. CV. Warisan Multi Tenun mempersiapkan lomba kurang lebih dua minggu dalam menyiapkan kostum. Lurik sebagai bahan utama yang dipadu pernik payet, renda dan pita. Mahkota sebagai penutup kepala didesain dengan komposisi megah, dengan kepekaan supaya lurik tampil lebih mempesona. Bagaimana Karakter lurik mampu tampil dalam kostum yang mewakili citra daerahnya.



Gambar 36. Sketsa kostum Lurik Carnival 2017, hasil seleksi karya mahasiswa Mata Kuliah Tata Artistik (Sketsa Desain : Miko, 2017)

Alternatif 1 Sketsa desain kostum yang memberikan inspirasi warna, dan disempurnakan pada alternative ke dua dengan beberapa detail lung-lungan secara luwes . Penggunaan Lurik dikomposisi dalam balutan nuansa glamour deng bling-bling payet secara ritmis menampilkan kemeriahan tampilan yang dibutuhkan dalam ajang karnaval.





Gambar. 36 a. Proses desain kostum Lurik Carnival 2017
(Desain: Siti Badriyah, Miko, Foto: Siti Badriyah, 2017)

Event tersebut digelar pada tanggal 29 Juli 2017, yang diikuti kecamatan. Selain event tersebut diadakan stand bazar sebagai promosi

produk Lurik dan acesories Lurik. *Event* tersebut merupakan ajang promosi dinas pariwisata dalam mengekspose keunggulan daerah (budaya visual khususnya kain Lurik) di mata nasional dan internasional.



Gambar 36b. Even “Klaten Lurik Carnival 2017” yang berlangsung berkaitan hari jadi Kota Klaten, yang terselenggara di Jl Pemuda Klaten , Sabtu 29 Juli 2017
(Foto : Haris Setiawan, 2017)

Partisipasi desain kostum dengan bahan utama lurik Pedan pada event Lurik Carnival 2017 oleh pengabdian mendapat apresiasi positif di kalangan pelaku industri dan pemda. Kostum pengabdian didaulat mendampingi kepala dinas pariwisata yang ada di barisan paling depan acara tersebut. Dampak dari hal tersebut banyak diekspose mass media karena komposisi menarik dari lurik dengan pemilihan warna yang menarik, tampil mengekspose lurik sebagai produk yang unggul bagi kabupaten Klaten. Selain hal tersebut ada beberapa kelompok ibu-ibu PKK meminta untuk memberi pelatihan membuat kostum seperti yang dipamerkan pada karnaval tersebut, yang membutuhkan koordinasi dengan pihak terkait untuk mengakomodasi kepentingan tersebut.

2.8. Studi banding Craft dan Furniture

Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keunikan dan kreativitas desain produk industri yang ada di wilayah Klaten dan sekitarnya, sebagai upaya memperkaya bendahara visual pengabdian dalam mengolah kreativitas produksi craft, serta mengetahui trend pasar global dari order-order yang sedang dipenuhi para pengrajin tersebut. Informasi tersebut akan dikemas dalam muatan substansi pengembangan pada kegiatan pelatihan dan pendampingan yang akan diimplementasi pada tahun ke dua ini.



Studi banding ini(gerabah mMelikan Bayat, Furniture puspita, dan paying Juwiring serta bambu Penggung, yang semua ada di wilayah Kab. Klaten) sebagai upaya menjajagi kemungkinan kerjasama antar pengrajin yang berkolaborasi dalam memproduksi produk yang lebih inovatif berdasarkan basic keahlian yang ada .



Gambar 37. Studi banding ke pengrajin dan perusahaan dengan kemungkinan kerjasama(Foto: Siti Badriyah, 2017)

3. IT Pemasaran

Dewasa ini system promosi melalaui media internet berkembang dengan pesat. Hampir di segala bidang memanfaatkan media internet untuk mengenalkan produk-produknya. Banyak layanan yang ditawarkan seiring perkembangan teknologi internet.

Begitu juga halnya dengan transaksi jual beli, perlahan-lahan transaksi online melalui media internet mendapat kepercayaan dari masyarakat dunia. Transaksi jual beli secara konvensional sedikit demi sedikit tergeser oleh transaksi online ini.

Melihat kenyataan tersebut maka ukm yang juga memiliki produk spesifik pun perlu untuk dibuatkan suatu system informasi .

Sistem Informasi yang dikembangkan adalah suatu sistem berbasis komputer untuk mendukung kegiatan manajemen usaha dalam menyelesaikan permasalahan pemasaran produk pada ukm lurik dan diharapkan akan memberikan keuntungan yang signifikan bagi ukm tersebut.

Tujuan dikembangkan sistem ini adalah :

1. Promosi

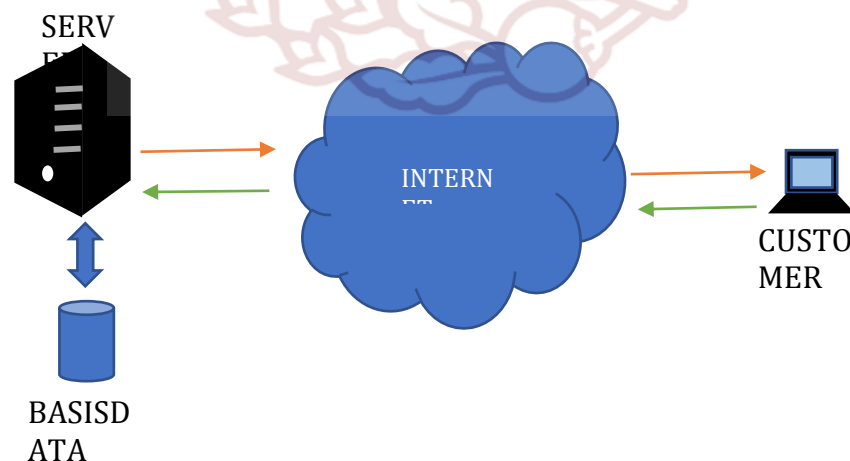
Dengan aplikasi yang berbasis web, maka ukm dapat mempromosikan produk-produknya ke masyarakat dunia melalui teknologi internet. Sehingga masyarakat dunia bisa mengenal dan mengetahui produk ukm yang berada di Pedan.

2. Transaksi Jual Beli

Dalam aplikasi ini juga didukung system yang digunakan untuk melakukan transaksi jual beli secara online. Pembeli bisa berbelanja dengan memilih produk yang ditawarkan, mentransfer sesuai jumlah harga yang harus dibayar dan barang pun dikirimkan ke alamat pembeli.

Arsitektur

Sistem ini memiliki arsitektur sebagaimana dapat dilihat pada gambar berikut :



Aplikasi berbasis web yang dikembangkan berada pada sebuah server yang memiliki sebuah basisdata yang digunakan untuk menyimpan data-data yang diperlukan dalam system ini. Server dikelola oleh seorang administrator yang bertugas untuk mengupdate data sehingga informasi yang tersedia dalam basisdata

menjadi data terkini. Informasi-informasi yang ditampilkan dalam halaman utama adalah barang-barang yang diproduksi berikut deskripsinya, harga jual barang, alamat ukm, nomor yang bisa dihubungi beserta alamat email.

Sedangkan customer mengakses aplikasi melalui internet untuk melihat-lihat produk yang dimiliki oleh ukm ataupun membeli barang tersebut. Transaksi jual beli dilakukan dengan tahap-tahap berikut :

1. Customer memilih barang untuk dimasukkan dalam keranjang belanja
2. Setelah selesai memilih barang, maka akan ditampilkan jumlah uang yang harus dibayar melalui rekening tertentu
3. lalu bukti transfer dikirim ke alamat email ukm untuk diproses
4. barang dikirim oleh ukm dan pembeli diberikan no resi pengiriman.



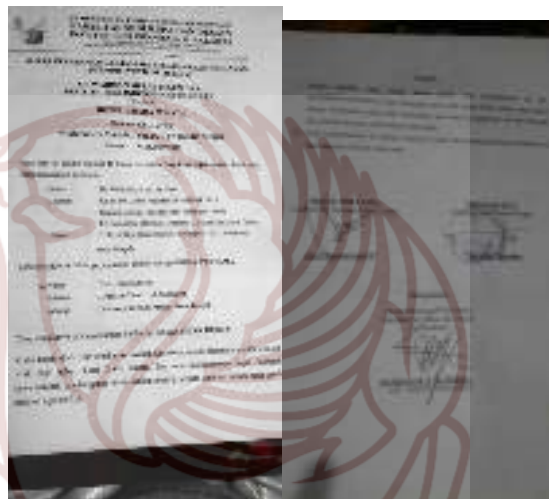
Gambar. 37a. Skema mekanisme On Line Pemasaran IT
(Desain: Haris Setiawan, 2017)

4. MOU dengan Hotel

Kerjasama dengan hotel telah dijalin pada tahun pertama PPM Hilink, yakni dengan Hotel Wisata Graha Surakarta , Hotel Semesta Semarang dan Hotel Sunan Surakarta. Jalinan kerja sama diupayakan pengabdian dengan menjalin komunikasi dan relevansi kegiatan yang bersinergi dengan kegiatan hotel. Event yang dicanangkan di tahun pertama yakni sosialisasi produk lurik di hotel Semesta Semarang memberikan dampak yang baik bagi kemungkinan kerjasama dalam pengadaan produk aksesoris interior beberapa interior hotel. Tahun ini ditargetkan sudah ada Mou dalam produksi *art work* yang dikelola pengrajin dan mitra industri. *Art work* yang diproduksi ada pada ruang lounge area lobby hotel wisata graha Surakarta (Mou Terlampir). Sehingga Realisasi Sasaran target tahun ini sudah terpenuhi hingga tahun berikutnya bisa memperluas pada jaringan hotel sewilayah yang

concern dengan aplikasi produk ramah lingkungan dan melestarikan” *culture heritage*”

Kepedulian pengelola hotel akan produk ramah lingkungan dan bernuansa tradisi akan meningkatkan citra hotel dengan label “*eco tourism*” yang dewasa ini memiliki preferensi yang cukup tinggi di kalangan wisatawan internasional. Situasi pasar pariwisata di Indonesia kian membaik sehingga menuntut pemenuhan kualitas-kualitas dengan menggali produk lokal berperforma internasional.



Gambar 38. Mou antara Hotel Graha Wisata Surakarta dengan CV Warisan Multi Tenun didampingi team Hilink(Foto: Siti Badriyah, 2017)



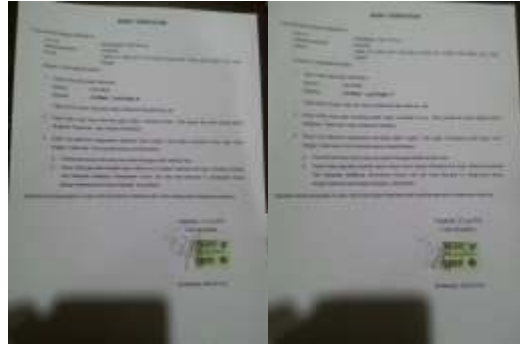


Gambar 38 a. Mediasi Mou dengan GM hotel Sunan
(Foto : Haris Setyawan, 2017)

5. Haki

Hak Kekayaan Intelektual sebagai upaya memperoleh legalitas hak cipta didaftarkan dua buah karya di tahun ini. Tahun pertama didaftarkan untuk desain kursi lurik yang memiliki identitas pada kebaruan desain, tehnik bahan, komposisi warna yang mengolah Lurik sebagai tampilan kursi. Produk visual yang didaftarkan adalah dua buah karya *art work* terkait dengan komposisi warna , kebaruan bahan dan ornament dari *art work* dari hasil pendampingan proses produksi *craft* oleh pengrajin tahun ini (*bukti terdaftar terlampir*).





Gambar 39. Bukti Surat Pernyataan bahwa karya benar baru dan inovasi pengabdian (Foto: Siti Badriyah, 2017)

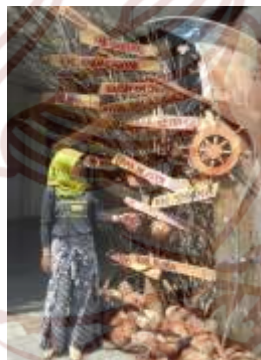
6. Seminar dan Pameran

Seminar dilaksanakan di Semarang pada tanggal 13-14 September 2017 diikuti juga untuk meningkatkan *sharing knowledge marketing*, manajemen bagi positioning produk dan membantu memudahkan akses marketing secara internasional dari forum marketing, karena memang fokus tahun ke-2 adalah di marketing sebagai peningkatan pengelolaan marketing bagi mitra secara lebih intensif. Sedangkan seminar Internasional diadakan pada hari Selasa 24 Oktober 2017 di ISI Surakarta “*International Conference Arts And Creativity 2017*” (sertifikat sebagai presenter terlampir).

Pameran Djateng Fair dilaksanakan di Semarang pada tanggal 5-10 September 2017, pameran mewakili kabupaten Klaten yang didukung dinas perindustrian dan perdagangan Kabupaten Klaten. Materi pameran berupa furniture dan aksesoris interior berbahan dasar lurik, upaya mengangkat lurik sebagai produk unggulan Kabupaten Klaten.



Gambar 40. Rancangan stand Display Pameran
(Desain : Siti Badriyah, Drafter : Miladi, 2017)



Gambar 41 . Pameran di Djateng Fair Semarang
(5-10 September 2017)

7. Jurnal Ilmiah dan Publikasi

Penulisan artikel dimulai awal bulan Juni seiring berjalan efektifnya kegiatan Pengabdian. Bahasan artikel terkait dengan muatan substansi inovasi , kreativitas produk , proses produksi, pelatihan, pendampingan, manajemen dan strategi pemasaran melalui IT. Artikel akan diterbitkan oleh Jurnal *Dian mas* Djateng yang akan terbit di bulan april 2018 dan Jurnal *Imaji* UNY yang akan terbit bulan agustus 2017.



Gambar. 41 a. Publikasi di mass media uantuk event Lurik carnivaikontribusi team Hilink kerjasama dengan Dinas Pariwisata Kab, Klaten(Sumber : Koran Joglo Pos, Edisi 544. Th.X,X, 31 Juli s/d 6 Agustus 2017)



Gambar 41.b. Publikasi Mass media Joglo Pos, Kegiatan Pelatihan craft limbah Lurik dan manajemen (Sumber: Koran Joglo Pos, Edisi 544. Th.X,X, 31 Juli s/d 6 Agustus 2017)

BAB VI

RENCANA TAHUN BERIKUTNYA

Kegiatan pada tahun ke 3 ini adalah kelanjutan di tahun 1 dan 2, yang berorientasi pada kemandirian mitra industri . Sinergi mitra industri, akademisi dan pemda serta antusias masyarakat sekitar membangun potensi-potensi terdali dan mengarah pada capaian program. Penguatan kelembagaan tercipta dari hubungan kerja sama dengan mitra industri dalam pelaksanaan program berdampak positif bagi atmosfer berkembangnya inkubasi bisnis , kewirausahaan yang terinspirasi dari model kerja sama yang terjalin pada ppm ini. Keterlibatan mahasiswa dalam ppm ini dirancang pengabdian dengan tujuan untuk menumbuhkan pola pikir berwirausaha, berkarya secara real sehingga mampu secara financial terhubung pada bisnis rintisan star up sub-sub bidang dari apa yang telah dijalani dalam keterlibatannya di ppm Hilink ini. Hal ini secara kondusif akan menjadi *change of agen* pada situasi akademik yang konvensional. Sumber daya baik manusia dan sumber daya alam terdali secara efektif dalam focus program yang terpapar pada sesi kegiatan , terimplementasi dalam karya nyata baik produk visual (bahan warna alam, home industry sekitar area pengabdian) serta menjadi jarring pengaman social yang efektif bagi pengentasan SDM untuk meningkatkan kesejahteraan dengan berbagai pelatihan dan pendampingan.

1 . Inovasi Desain dan Teknologi Produk Industri

Lurik Pedan sebagai produk budaya yang menjadikan produk unggulan bagi kabupaten Klaten sudah dikenal wisatawan hingga manca Negara, terbukti dari beberapa order yang berasal dari luar negeri. Produk unggulan suatu daerah akan menjadi komoditi ekspor bagi peningkatan devisa Negara , serta membuktikan Lurik Pedan mampu menjadi sarana diplomasi efektif antar bangsa, sebagai produk yang tidak akan tergeser performanya oleh arus globalisasi. akan tetapi harus dipikirkan akan keunikan dengan kualitas yang terjaga. Kuantitas diusahakan terpenuhi

sesuai *demand* yang ada. meskipun tidak mampu terpenuhi akan muncul nilai positif dari kondisi ini keunikannya

semakin langka. Kelangkaan produk akan meningkatkan nilai jualnya. Keunikan dari karakter dasar dari produk lurik Pedan adalah motif, corak dan berusaha mengaplikasi eco desain yang intinya “ramah lingkungan “ bagi keberlanjutan produk dan kelestariannya, serta memenuhi lingkungannya



Gambar 3. Komponen acesories interior dari limbah Lurik Pedan

(Foto : Siti Badriyah, 2017)

Dalam kegiatan Hilink di tahun ke 3 ini akan diciptakan inovasi desain-desain yang berbasic ” east meet west ” sebagai tampilan yang merupakan trend desain di pasar global. Sentuhan tradisi merupakan modal berharga yang menjadi daya tarik visual yang diproduksi dalam kemasan modern. Beberapa pola ornament bisa diadopsi sebagai olahan pola yang menarik dan unik, seperti sentuhan pola *The Lingering Influence of Cubism Shape* milik designer Cuno Fisher³ yang dikombinasi ragam hias Jawa. Pewarna alam masih tetap dipergunakan untuk menjaga pemenuhan produk yang dibutuhkan buyer khusus . Sedang man power masih butuh pendampingan di tahun ini untuk mengontrol tingkat kecermatan standart kualitas produksi. Kolaborasi dan mensinergikan sentra-sentra industry kraft yang ada di kabupaten Klaten dan sekitarnya akan tetap dilakukan guna menkompilasi dan memodifikasi kekurangan dan kelebihan masing-

³ Jackson, Lesley, “20 th Century Pattern Design ”, Octopus publishing Group Ltd 2011, h. 131

masing produk tiap sentra tersebut. Inovasi desain terus membutuhkan pengembangan ritmis dalam pemenuhan demand pasar, hal ini akan diaplikasi sebagai variasi bentuk produk pengembangan melalui teknik modifikasi baik rajutan, lipat, bordiran, twilt, lukis, cabut, jumputan dan batik(baik tulis maupun printing). Pengembangan baik pola ornament dan teknik modifikasi dengan bahan

dasar Lurik Pedan di tahun ke 2. Pengembangan Teknik dasar aplikasi pada bahan kain Lurik pedan twilt, lipat gulung, temple, batik, lukis dan border masih dikembangkan dtambah taburan glitters

Fokus produk berupa acesories interior dekoratif seperti *art work* berbahan Lurik Pedan sebagai produk unggulan yang ada di area *front desk* area public space , serta beberapa produk interior lainnya seperti *standing lamp*, *table lamp* , *wall lamp* dan *art work* yang akan disetting pada interior sebagai *eye catcher* (pusat perhatian) . Sebuah interior ruang apapun akan membutuhkan suatu pusat perhatian bagi penikmat. Produk interior akan mampu menjadi suatu eye catcher jika mampu menyita perhatian secara visual, menjadi aksentuasi tatanan bentuk yang formal maupun non formal.



Gambar 7. *Human dimension* Sketsa interior front desk dengan aplikasi produk art worknya.

<https://www.google.co.id/search?q=human+dimension+front+desk&source>,
diakses Kamis, 1 juni 2017, jam 13.32 WIB

E.2 Workshop dan Pelatihan desain craft acesories interior berbahan Lurik Pedan

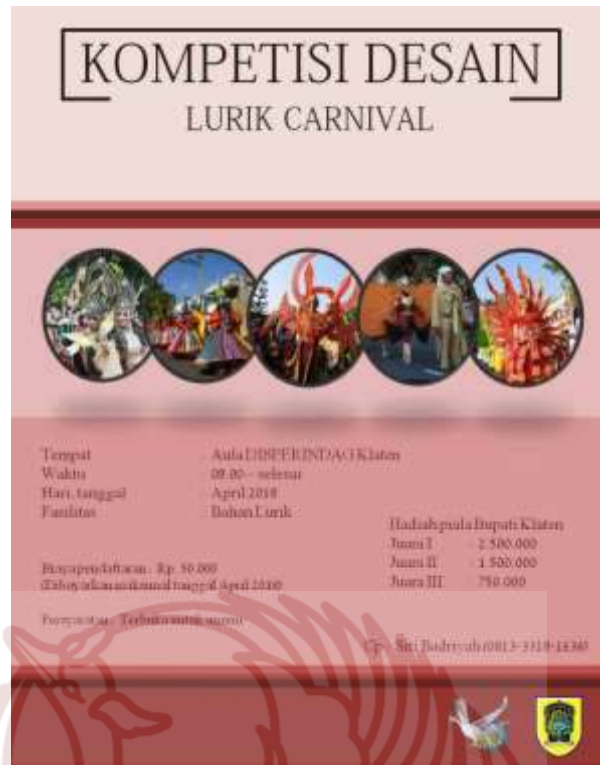
Pelatihan desain kerajinan ini diharapkan akan memberikan inspirasi dan stimulus bagi masyarakat pada umumnya khususnya pengrajin craft untuk berfikir kreatif dalam meningkatkan daya kreativitas dalam peningkatan ekonomi keluarga. Aplikasi limbah kain lurik akan mampu membantu pengrajin dan masyarakat untuk lebih kreatif. Pelatihan didampingi modul dan peralatan yang mendukung pembuatan craft berbahan dasar lurik ini. Pelatihan ini kerjasama dengan menggandeng pihak pemda (disperindagkop kab, Klaten), dinas pariwisata , mitra industry serta melibatkan para ahli kerajinan dan asosiasi perancang tenun Indonesia.

Sedang pelatihan yang akan diberikan yaitu:

1. Desain craft asecories interior (art work)
2. Teknik pengabungan batik Lurik pada gerabah
3. Teknik ikebana, kolase dan gulung limbah kain Lurik
4. Akunting, dan Pengembangan IT pemasaran

E.3 Kompetisi desain Lurik Carnival

Kompetisi ini dirancang dengan menggandeng pihak swasta dan pemerintah daerah sebagai upaya menjaring kreatifitas masyarakat dalam mencintai produk unggulan , bukti rasa bangga dengan warisan leluhur bagi generasi penerus bangsa yang memelihara dan melestarikan warisan leluhur. Serta sebagai keunikan produk karya yang ikut dipamerkan dalam agenga pamer produk nasional, khususnya event Lurik Carnival sebagai momen unggulan kabupaten Klaten . Kompetisi ini akan difasilitasi pihak Pemda , dan mitra industry Lurik dan pihak hotel rekanan.



Gambar 13. Rancangan atau draft pamflet kompetisi

Lurik Carnival 2018

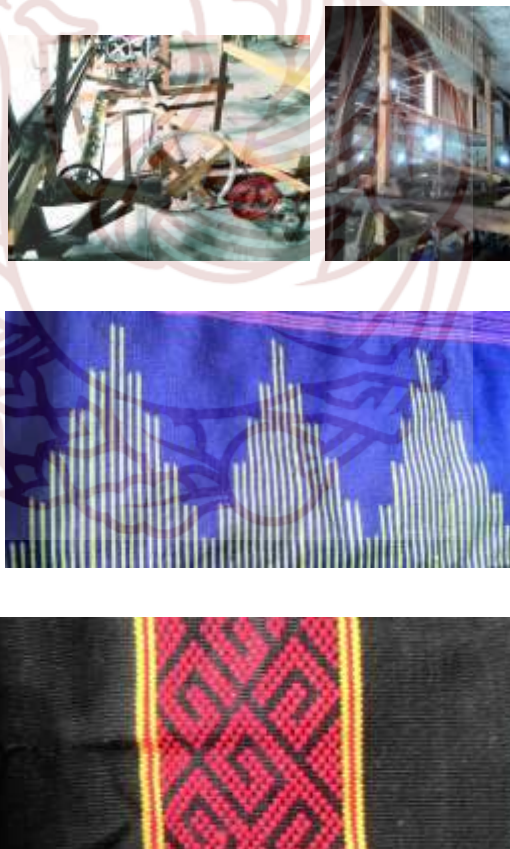
E.4 Pengadaan TTG (Teknologi Tepat Guna)

Teknologi Tepat Guna (TTG) pada program hilink menjadi realisasi transfer teknologi dari akademisi kepada masyarakat. Penerapan teknologi akan sangat membantu masyarakat dalam meningkatkan produktivitas kinerja dalam meningkatkan perekonomian . Upaya transfer teknologi diwujudkan dalam pengadaan alat penunjang produksi . Hal ini akan terus dikembangkan guna meningkatkan kualitas dan kuantitas produksi. Kegiatan hilink tahun ke 3 ini ditekankan pada penyempurnaan TTG ATBM berinovasi yang sangat mendukung secara kuantitas produk mitra industry danmempermudah kerja pengrajin. Penerapan TTG antara lain sebagai berikut:

1. Penyempurnaan Desain ATBM inovasi dengan Penambahan Fungsi Pengaturan Motif

Pada Hilink tahun ke.3 tahap penyempurnaan desain ATBM inovasi , rancangan ATBM tradisional dengan penambahan motor penggerak

akan focus pada instalasi efektif dari motor penggerak. Inovasi tetap mengarah pada efisiensi proses produksi sehingga akan mempercepat dan memangkas waktu produksi secara lebih efektif sehingga didapat produksi yang maksimal. Desain sudah direkayasa pada tahun pertama dan dijadikan penyempurnaan di tahun ke 2 dan 3 ini. Tahun ketiga ini memfokuskan pada kinerja feature tahun ke 2 akan tetapi memberi pembaharuan dan kemudahan pada fungsi penciptaan motif secara khusus . Penambahan komponen berbahan kayu dirancang untuk mempermudah penciptaan motif secara khusus. Hal ini untuk mengakomodir kebutuhan akan kain dengan motif khusus dari demand buyer. proses penciptaan harus berkoordinasi “*knowledge sharing*” dengan pihak ahli mesin serta UKM mitra .



Gambar 14. Rancangan ATBM Inovasi di tahun ke-2, akan disempurnakan dengan menambah komponen penyusun motif (Foto: Haris Setyawan, 2016)

2. Bisnis Inkubasi (Café Kreatif)

Café kreatif merupakan bisnis inkubasi yang dirancang dan disepakati

ketiga pihak yakni akademisi, mitra industri dan pemda sebagai ajang pengenalan produk sekaligus ajang gaul untuk memperkenalkan perkembangan produk lurik Pedan dan produk-produk terbarunya. Gagasan ini upaya mengiatkan bisnis ekonomi kreatif yang operasionalnyanya melibatkan mahasiswa. *Space* adalah milik Pemda dengan produk pajangan dari mitra industri dan pengelolaan akademisi, serta melibatkan peran serta dan memberdayakan potensi kesenian lokal seperti kroncong sebagai ajang kumpul-kumpul (nongkrong malam) sekaligus membudayakan lekat dengan seni tradisi di masyarakat. Cost sharing disepakati 60 persen akademisi (dosen dan mahasiswa dan masyarakat sebagai tenaga pelaksana), 30 persen pemda dan 20 persen mitra industri. *Space* eksterior didesain secara tradisional modern dengan tema lurik pedan, tiap malam akan melibatkan perkumpulan pemuda keroncong yang bisa tampil live sebagai hiburan. Sajian menu akan menyesuaikan menu tradisional dengan menggandeng warung makan masyarakat setempat. Lokasi pemda adalah eks pasar Pedan yang terbengkalai tanpa pembeli.

Desain interior dirancang berdasarkan kondisi arsitektural yang ada, pohon-pohon besar dan space untuk mendisplay produk lurik cukup memadai. Rancangan menampilkan tema lurik dalam suasana “welcoming “ dan Lurik tropical spirits.





Gambar 15. Rancangan inkubasi bisnis, kafe kreatif, upaya display produk, dan pemberdayaan masyarakat serta sinergisitas antar pelaku kegiatan(Desain : Siti Badriyah; Drafter : Miladi, 2017)

3. Penerapan Teknologi Pengolahan Limbah

Pengolahan limbah industri khususnya limbah cair menjadi masalah amdal yang sangat berpengaruh bagi keberlangsungan ekologi yang sehat dan aman . Pengolahan limbah yang pemanfaatnya juga untuk keberlangsungan desain exterior(pertamanan) bagi lingkungan mitra industry dan masyarakat sekitarnya, sehingga berdampak baik bagi kesinambungan lingkungan (*sustainability design*).



Gambar 16 Rancangan dasar pembuangan limbah cair pada industry mitra

(Sumber<https://www.google.co.id/search?q=Pembuangan+limbah+cair+yang+baik&source>, diakses Kamis, 1 Juni 2017, Jam 13.57 WIB)

4. MOU (industri perhotelan dan buyer multibisnis)

Kemandirian mitra dalam kancah perdagangan global menjadi wacana besar bagi output PPM Hilink. Peningkatan omzet adalah bukti keberhasilan capaian. Melalui Mou akan diperoleh hubungan kerjasama dagang secara professional dan saling menguntungkan. Hubungan sinergis antar mitra insutri dengan buyer menjadi modal dasar pijakn mewujudkan Mou ini. Tahun ke 2 sudah tercapai Mou

dengan 2 buah Hotel (Hotel semesta, Hotel Red Chilies Solo dan Graha wisata yang merupakan rekanan di tahun ke 1 dan 2 , dalam produksi art work Lurik. Sedang buyer luar negeri seperti data terlampir.

5. Jurnal internasional “Heritage of Lurik Pedan “ dan Haki

Produk buku “Heritage of Lurik Pedan” luaran tambahan di tahun ke 3 .Artikelini akan memberikan gambaran betapa penting kita menelusur jejak kekayaan warisan budaya serta mengekspose keindahan dan keunikan Lurik Pedan di mata internasional . Buku dengan dua bahasa Indonesia dan Inggris ini akan menjadi dokumen penting khususnya kabupaten Klaten serta masyarakat bangsa Indonesia. . Haki di tahun 1 dan 2 adalah fokus pada kursi Lurik dan tahun ke 2 adalah art work Lurik Pedan. Sedang di tahun ke 3 adalah art work dengan tehnik yang berbeda.

6.Pameran produksi pada Tingkat nasional dan Seminar Internasional

Perangkat pameran yang sudah diwujudkan pada tahun pertama akan disempurnakan secara desain dan pesan yang disampaikan secara tersirat pada desain. Aplikasi Lurik akan lebih diperlihatkan dalam komponen rak dan almari *knock down* bagi pameran, sehingga didesain praktis dipacking dan mudah diangkat. Sedang Seminar akan diikuti dalam forum seminar internasional untuk menjaring lebih banyak masukan, tanggapan secara ilmiah bagi kemaslahatan masyarakat Indonesia dan Internasional.

7.Penutupan (sosialisasi/FGD dengan para pelaku hotel dan pihak-pihak terkait; penyusunan dan unggah laporan; Jurnal ilmiah nasional, mass media(elektronik/ paper)

FGD akan digelar tiap bulan bersama komunitas PHRI nasional dan *sharing knowlaegde* dengan HDMI,API, APKTI (Asosiasi Perancang Kain Tenun Indonesia) sehingga akan mengerti perkembangan tentang produk interior berbahan dasar kain tradisional.

8. Peningkatan Kelembagaan (*capacity building*)

Konsep *triple helix* akan menjadi pegangan dalam pelaksanaan pada kegiatan pengembangan desain dan inovasi produk industri kreatif melibatkan peran bersama dari pemerintah, akademisi dan industri. Pemda dalam hal ini adalah dinas perdagangan , memegang peran sebagai fasilitator, regulator, advisor sekaligus sebagai katalisator. Sedang akademisi sebagai motivator, inovator ide sebagai sumber kreativitas. Sedang industri sebagai pelaku usaha yang mampu mentransformasi kreatifitas menjadi bernilai ekonomis, dan mampu meningkatkan kemandirian dalam usaha . Kerjasama tersebut sangat bermanfaat bagi ketiga unsur pelaku kegiatan sehingga terjadi hubungan simbiosis mutualisme antar lembaga yang menuju pada kesatuan tujuan meningkatkan kemandirian mitra industry yang berdampak secara nyata bagi peningkatan daya saing industry mitra .

Program ini adalah kolaborasi solid yang terdiri dari UKM Mitra dengan lembaga akademik dalam hal ini meliputi Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dan Universitas Sebelas Maret Surakarta (UNS) dan Universitas Muhamadiyah Yogyakarta (UMY) dan ATW . Dosen, mahasiswa, dan laboran dari pihak akademisi intensif dalam program ini. Kalangan UKM yakni adanya kolaborasi sinergis diantara klaster-klaster industri kerajinan yang tersebar di wilayah Kabupaten Klaten. Beberapa industri kerajinan tersebut meliputi kerajinan mebel atau furnitur, kerajinan lurik dan kap lampu, kerajinan kayu/bambu(mebel), payung, gerabah dan kerajinan cor logam ditambah kerajinan rajut. Akademisi merupakan inisiator dan mediator dalam program ini, yang menjembatani kebutuhan pengrajin dan mitra industry dalam memecahkan masalah-masalah dalam usaha produksi mitra dan pengrajin. Pihak akademisi mampu menggandeng lembaga lain (dinas perdagangan dan industry, pariwisata) untuk ikut terlibat dalam menangani program ppm Hilink untuk bersama-sama bahu membahu meningkatkan kesejahteraan mitra industri atau masyarakat pengrajin sekitar industri mitra .

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Program kegiatan ppm Hi-link ISI Surakarta tahun ke 2 ini mengkonstruksi secara sistematis dan sinergis kegiatan dan kemampuan sumber daya alam dan sumber daya manusia dalam *balance programme*. Apa yang dimiliki alam berupa bahan material potensial untuk digali serta kekuatan moral dalam bekerja sama, gotong royong , ketekunan serta kerajinan menjadi bekal yang sangat berharga dalam mengembangkan potensi lokal terutama dalam melengkapi kekayaan budaya visual tradisional, seperti Lurik Pedan. Melalui transfer inovasi dan teknologi dari team pengabdian menjadikan apa yang telah ada sebagai warisan leluhur tradisi budaya visual semakin berkembang dalam ranah pemenuhan kebutuhan peningkatan kesejahteraan bagi masyarakat penopang kebudayaan ini.

Program Hi-link dengan metode tertata dan terencana secara edukatif, partisipatif serta eksploratif yang terjabarkan dalam aneka kegiatan solid. Kegiatan yang mengarah pada tercapainya kemandirian usaha dari sentra industri khususnya mitra binaan yang dirasakan manfaatnya oleh masyarakat setempat. Tahapan kegiatan yang memfokuskan dalam peningkatan produktivitas kinerja produksi kain tenun Lurik Pedan baik kuantitas serta kualitasnya. Transfer inovasi mengarah pada suatu metode diversifikasi produk secara terprogram dalam tahapan desain . Pemecahan desain melalui analisis situasi sehingga diperoleh inovasi desain stimulus yang mampu meningkatkan pola pikir konstruktif dan kreatif untuk berkarya lebih produktif dengan bersinergi antar pengrajin dalam naungan mitra industri. Rekayasa sosial dalam hal ini mampu mengkonstruksi pola kreatif dalam memanfaatkan limbah lurik ke dalam kreasi produk-produk aksesoris interior yang lebih mempunyai selling point di pasar global. Hal ini tidak akan mudah tanpa pendampingan team pengabdian.

Pola jejaring kerja sama dalam kewirausahaan ini baik dari mitra industry, pengrajin, akademisi, serta pemda akan menghasilkan keberdayaan suatu kelompok produktif dalam menopang kesejahteraan masyarakat. Spin off teknologi dan inovasi akan menghasilkan start up unit bisnis inkubasi yang tumbuh di lingkungan pendidikan serta masyarakat. Capacity Building pun akan menjadi bagian penting yang terwujud dalam pola kerja sama seperti ini yang mampu meraih target capaian dalam program ini.

B. Saran

Kerja nyata baik cipta, karsa dan karsa team pengabdian beserta triple hilink sangat mewujudkan dalam program Hilink ini. Akan lebih disarankan jika semakin banyak kegiatan Hilink yang lebih menasar lagi pada galian apa yang dimiliki masyarakat Indonesia, semakin tergali secara intensif akan semakin tercipta daya saing tiap industry rumahan yang sudah terintis. Seni budaya tradisi visual yang merupakan unggulan bangsa kita di banding inter disiplin lain seni mampu menjunjung citra bangsa di mata internasional. Kami sebagai team pengabdian semakin yakin jika banyak ppm sejenis maka akan semakin tergali dan berkembang kreativitas berbudaya dalam ranah melestarikan warisan budaya dari nenek moyang yang sangat berharga bagi kita sebagai anak bangsa yang bermartabat.

DAFTAR PUSTAKA

Antonson, Stephen, Kathteen Hackett, *Home From The Hardware Store*, United State Of America: Rodale inc. , 733 Third Avenue, New York, NY, 10017, 2010

Adityawan, Arief, Tinjauan Desain: Dari Revolusi Industri Hingga Postmodern, UPT Penerbitan Untar: Jakarta, 1999, h .55

Barry, Sir Gerald, J.Bronowski, James Fisher, Sir Julian Huxley, *The Arts , Man Creative Imagination*, Doubleday & Company Inc, Garden City, New york, 1965, p. 20

De Chiara, Julius panero, Martin Zeknik, *Time Saver Standart Interior Design and Space Planning*, Mc Graw Hill.Inc: New York , 1992, p. 706

Djoemena , Nian, S, 2000, “Lurik Garis-garis Bertuah”, Jakarta: Djambatan

Darmaprawira WA, Sulasmi, Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya, Edisi ke -2 , ITB Press: Bandung, ,2002, h. 4

Kriya Indonesia Craft, No 11 2008, p. 49

Musman Asti, “Lurik, Pesona, Ragam dan Filosofi”, Yogyakarta, 2016,

99

Marizar, Eddy S, “Designing Furniture” (Tehnik Merancang Mebel Kreatif), Media Pressindo : Yogyakarta, 2005, 91

Pile, John F,1995, *Interior desgn*, 2nd Edition,New York : Harry N. abram, Inc., Publishers

Wawancara :

1. Bp. Rahmat (pengusaha Lurik) CV Sumber Sandang, Jalinan Pedan Klaten
2. Anwar Chumaidi(pengusaha cor logam) Tegalrejo, Ceper Klaten
3. Alip S, Pengusaha armatur lampu, Selarong, Yogyakarta
4. Soelarso, pengusaha batik tulis bayat, Klaten
5. Ibu Nunik, pengusaha gerabah, Melikan Bayat, Klaten

<https://www.google.co.id/search?q=lurik+carnival+klaten&tbm,2Fberita.suara merdeka.com, diakses Kamis 1 Juni 2017, jam 14.25 WIB>)

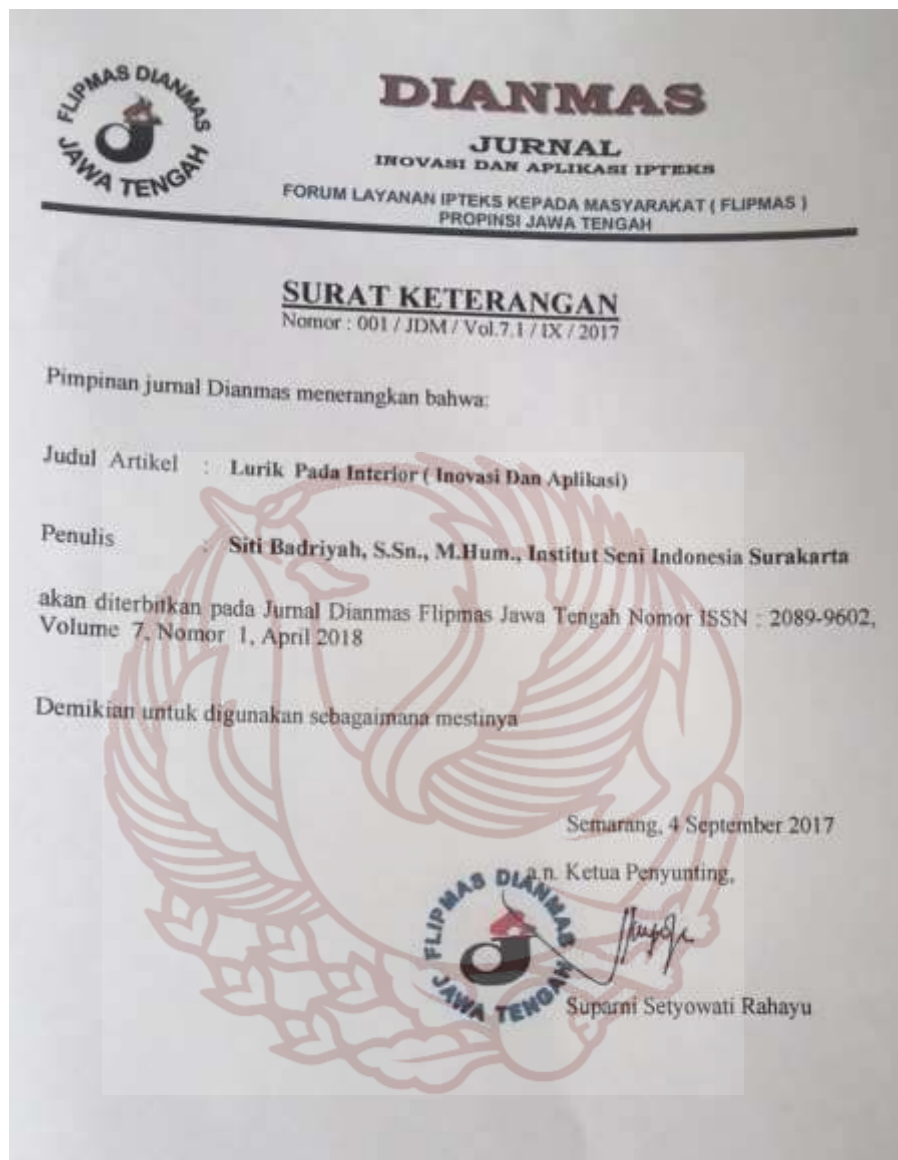
<https://www.google.co.id/search?q=Pembuangan+limbah+cair+yang+baik&source, diakses Kamis, 1 Juni 2017, Jam 13.57 WIB>)

LAMPIRAN

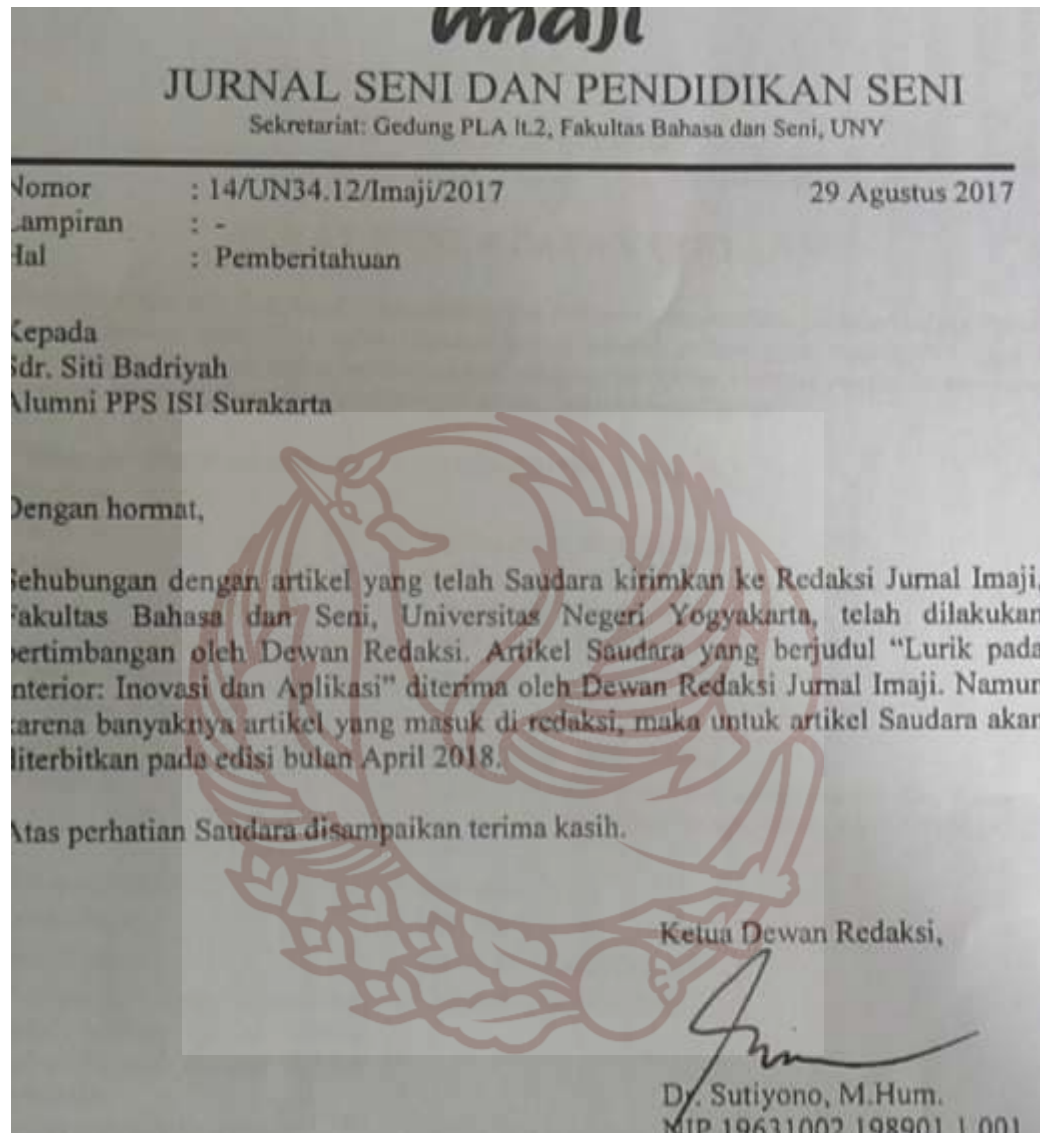
1. Bukti keikutsertaan seminar nasional Manajemen dan marketing sebagai pemantapan langkah positioning produk kain tradisi di ranah pasar global sebagai langkah aditif focus tahun ke 2



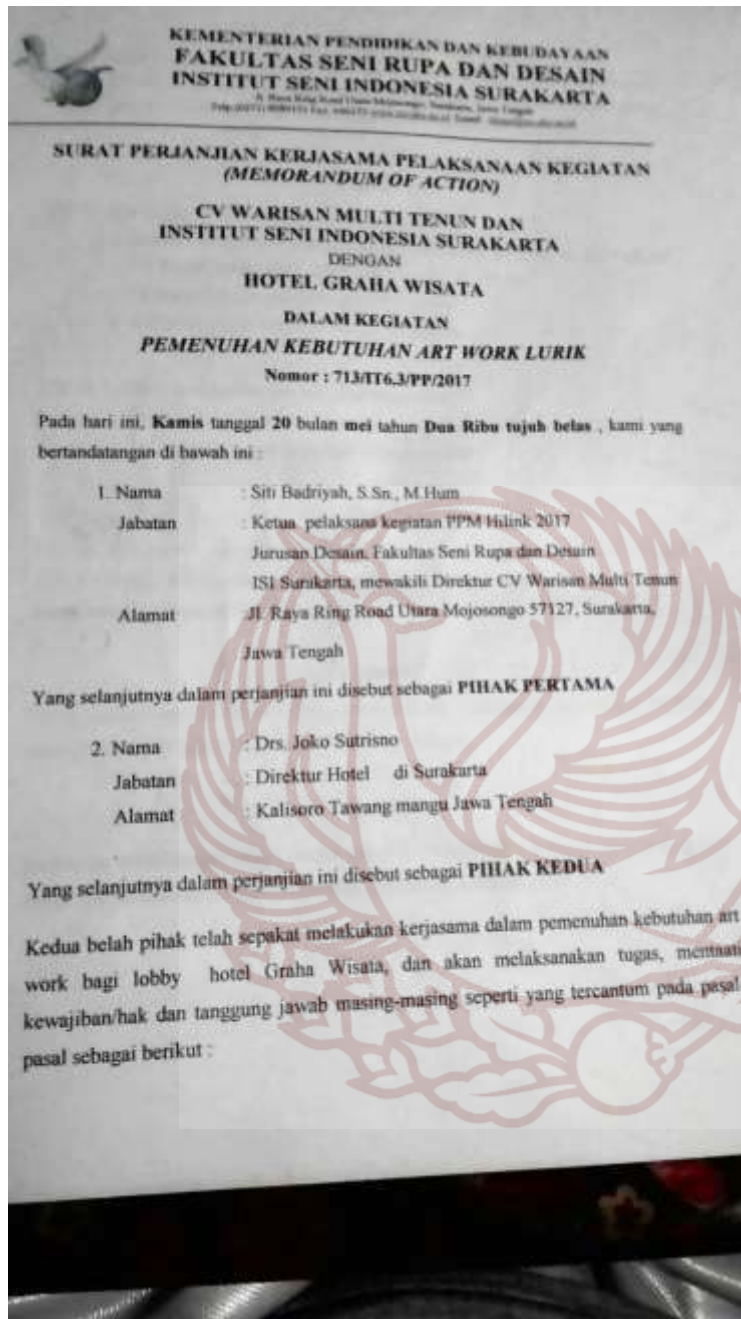
2. Bukti Draft submission artikel ilmiah pada jurnal nasional (1) Jurnal Dianmas Polines Semarang



3. Bukti 2. draft submission artikel pada jurnal nasional di Imaji Jurnal Seni dan pendidikan seni UNY Yogyakarta



4. Bukti Mou dengan hotel graha wisata Surakarta sebagai upaya menjangking kerjasama secara berkelanjutan dengan pihak hotel



Pasal 6

1. Segala sesuatu yang belum diatur dalam nota kesepahaman ini dan perubahan/penambahan yang dianggap perlu oleh kedua belah pihak, akan diatur dalam Addendum yang tidak terpisahkan dari nota kesepahaman ini dan dianggap sah setelah disetujui oleh kedua belah pihak.
2. Nota kesepahaman ini dibuat rangkap 2 (dua) dan masing-masing mempunyai nilai dan kekuatan hukum yang sama.

PIHAK PERTAMA,
Direktur Cy Warisan Multi Tenun



Arief Puernawan, SE

PIHAK KEDUA,
Direktur Hotel Usaha Wisata


Drs. Ilika Sutrisno

Mengetahui,

Ketua Pelaksana PPM Hilirak
Fakultas Seni Rupa dan Desain
ISI Surakarta


Siti Badriyah, S.Sn, M.Hum
NIP. 198912142008122002

6. Poster Kegiatan Seminar dan pameran Hilink tahun 2017



Hi-Link Inovasi

Desain dan Produksi Kain Lurik Pedan

Untuk Memenuhi Kebutuhan Accessories Interior Perhotelan

Tim Panitia
 Sri Darmasari, S.Sn., M.Hum.
 Ardana Guntha Dewi, SS, M.Si.
 Rendi Pujat Arjawan, S.Sn., M.Sn.
 Hani Setiawan, ST, M.Eng.
 Drs. Muli Arjuna F., M.Sn.
 Jaka Subandono, S.Sn., MA.
 Satrio, S.Sn., MA.

Latar Belakang

Program Hi-link ke 2 memfokuskan pada peningkatan omzet penjualan produk industri tenun Lurik Pedan CV. Wasisan Multi Tenun, melalui teknik pemasangan. Pengembangan kain Lurik Pedan dalam produk craft (interior accessories) tidak hanya pada produk fashion tetapi juga interior. Penerapan inovasi desain dan teknologi untuk meningkatkan produktivitas sehingga mampu memenuhi demand buyer secara berkelanjutan. Hotel menjadi segmen utama sebagai konsumen produk berbasis kain tenun, sekaligus penyedia pesan dan mitra positif kepada pengunjung melalui interior. Preferensi wisatawan mancanegara terhadap produk etnis dengan bahan ramah lingkungan menjadi pertimbangan pengelola hotel Lurik Pedan sebagai pilihan, juga menjadi pilihan untuk bersaing di kancah bisnis perhotelan tingkat internasional. Upaya nyata Hilink 2017 terangkum dalam kerja kegiatan bersegmen kualitas dan kuantitas produk, serta keterkaitan antara industri lokal di Kabupaten Klontar yang berorientasi kemandirian mitra UKM dan pengrajin, serta peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Hasil

Hasil program Hi-link ke 2 meliputi: (1) Artwork, (2) Inovasi pada armatur lampu, (3) Inovasi pada furniture, (4) Inovasi pada fashion, (5) Lomba craft berbahan dasar lurik, (6) Studi banding craft dan furniture, (7) IT pemasangan, (8) MOU dengan hotel, (9) Haki, (10) Pameran dan seminar, (11) Pelatihan craft berbahan dasar lurik, (12) Jurnal ilmiah dan publikasi, (13) Partisipasi desain kostas Lurik Carnival.

Tujuan Program

1. Meningkatkan omzet penjualan produk pada industri tenun Lurik pedan CV. Wasisan Multi Tenun melalui peningkatan pada teknik pemasangan.
2. Mengembangkan produk budaya kain Lurik Pedan dalam produk craft (interior accessories) sehingga tidak hanya menjual pada produk fashion akan tetapi juga interior.
3. Menempatkan inovasi desain dan teknologi untuk mendukung kinerja produksi sehingga mampu memenuhi demand buyer secara berkelanjutan.
4. Membantu Hotel sebagai segmen konsumen produk berbasis kain tenun.

Metode

Ceramah dan Diskusi

Demonstrasi

Praktik Desain

Ceramah Pita

Ketrampilan

Pameran dan seminar




Pameran booth Wasisan Multi Tenun Pameran booth Wasisan Multi Tenun

Sarana & prasarana Produksi





Produksi Lurik Pedan Produksi Lurik Pedan Produksi Lurik Pedan

Diversifikasi Produk

Artwork



Desain kain Lurik Pedan Aplikasi Lurik Pedan Lurik Pedan Lurik Pedan

Armatur Lampu



Lampu Lurik Pedan Lampu Lurik Pedan Lampu Lurik Pedan

Furniture



Lurik Pedan Lurik Pedan Lurik Pedan



Lurik Pedan Lurik Pedan Lurik Pedan

7. Bukti On Line informasi kegiatan Pelatihan craft limbah lurik oleh team Hilink



8. Surat Keterangan Haki

SURAT PERNYATAAN

Karya berdasar dengan diwujudkan di:
Rupa : 3D (Bentuk, 3D) M.Fun
Kategori : 3D (Bentuk, 3D) M.Fun
Jenis : 3D (Bentuk, 3D) M.Fun
Tipe : 3D (Bentuk, 3D) M.Fun

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Cipta yang saya buat adalah:
Jenis : 3D (Bentuk, 3D) M.Fun
Bentuk : 3D (Bentuk, 3D) M.Fun
Tidak ada unsur Karya Cipta yang saya buat adalah 3D (Bentuk, 3D) M.Fun
2. Karya Cipta yang saya buat adalah 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun
3. Dalam hal ini, saya menyatakan bahwa karya saya 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun
4. Pernyataan karya saya yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun
5. Karya Cipta yang saya buat adalah 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun

Dengan ini, saya menyatakan bahwa karya saya 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun

Yogyakarta, 21 Juli 2018
Yang menyatakan,
3D (Bentuk, 3D) M.Fun

SURAT PERNYATAAN

Karya berdasar dengan diwujudkan di:
Rupa : 3D (Bentuk, 3D) M.Fun
Kategori : 3D (Bentuk, 3D) M.Fun
Jenis : 3D (Bentuk, 3D) M.Fun
Tipe : 3D (Bentuk, 3D) M.Fun



Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Cipta yang saya buat adalah:
Jenis : 3D (Bentuk, 3D) M.Fun
Bentuk : 3D (Bentuk, 3D) M.Fun
Tidak ada unsur Karya Cipta yang saya buat adalah 3D (Bentuk, 3D) M.Fun
2. Karya Cipta yang saya buat adalah 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun
3. Dalam hal ini, saya menyatakan bahwa karya saya 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun
4. Pernyataan karya saya yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun
5. Karya Cipta yang saya buat adalah 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun

Dengan ini, saya menyatakan bahwa karya saya 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun, yang saya buat dengan menggunakan alat bantu 3D (Bentuk, 3D) M.Fun

Yogyakarta, 21 Juli 2018
Yang menyatakan,
3D (Bentuk, 3D) M.Fun

9. Bukti terdaftar Haki



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

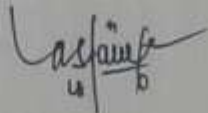
SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu Undang-Undang tentang perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra (tidak melindungi hak kekayaan intelektual lainnya), dengan ini menerangkan bahwa hal-hal tersebut di bawah ini telah tercatat dalam Daftar Umum Ciptaan:

I. Nomor dan tanggal permohonan	: EC00201701980; 21 Juni 2017
II. Pencipta	
Nama	: Siti Badriyah, SSN. M.Hum
Alamat	: Yapak Lo rt. 026/ rw.011 Kel/ Desa Troketon Kec. Pedan, Kab. Klaten, Prop. Jawa Tengah, Klaten, JAWA TENGAH, 57468
Kewarganegaraan	: Indonesia
III. Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Siti Badriyah, SSN. M.Hum
Alamat	: Yapak Lo rt. 026/ rw.011 Kel/ Desa Troketon Kec. Pedan, Kab. Klaten, Prop. Jawa Tengah, Klaten, JAWA TENGAH, 57468
Kewarganegaraan	: Indonesia
IV. Jenis Ciptaan	: Seni Motif
V. Judul Ciptaan	: Art Work "Lurik Pedan 2"
VI. Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 1 Desember 2016, di Solo
VII. Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
VIII. Nomor pencatatan	: 02777

Pencatatan Ciptaan atau produk Hak Terkait dalam Daftar Umum Ciptaan bukan merupakan pengesahan atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang dicatat. Menteri tidak bertanggung jawab atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang terdaftar. (Pasal 72 dan Penjelasan Pasal 72 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta)

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
REPUBLIK INDONESIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b.
DIREKTUR HAK CIPTA DAN DESAIN INDUSTRI


u.s.
b.

Dr. Dra. Erni Widhyastari, Apt., M.Si.
NIP. 196003181991032001



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, yaitu Undang-Undang tentang perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra (tidak melindungi hak kekayaan intelektual lainnya), dengan ini menerangkan bahwa hal-hal tersebut di bawah ini telah tercatat dalam Daftar Umum Ciptaan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201701981, 21 Juni 2017
Pencipta
Nama : Siti Badriyah, SSN. M.Hum
Alamat : Yapak Lor rt. 026/ rw.011 Kel/ Desa Troketon Kec. Pedan, Kab. Klaten, Prop. Jawa Tengah, Klaten, JAWA TENGAH, 57468
Kewarganegaraan : Indonesia
Pemegang Hak Cipta
Nama : Siti Badriyah, SSN. M.Hum
Alamat : Yapak Lor rt. 026/ rw.011 Kel/ Desa Troketon Kec. Pedan, Kab. Klaten, Prop. Jawa Tengah, Klaten, JAWA TENGAH, 57468
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : Seni Motif
Judul Ciptaan : Art Work "Lurik Pedan I"
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 1 Desember 2016, di Solo
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan : 02778

Pencatatan Ciptaan atau produk Hak Terkait dalam Daftar Umum Ciptaan bukan merupakan jaminan atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang dicatat. Menteri bertanggung jawab atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang ter. (Pasal 72 dan Penjelasan Pasal 72 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta)

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
REPUBLIK INDONESIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b.

DIREKTUR HAK CIPTA DAN DESAIN INDUSTRI

Dr. Dra. Erni Widhyastari, Apt., M.Si.
NIP. 196003181991032001

10. Sertifikat Seminar Hasil dan Pameran Teknologi, Seni dan Masyarakat



11.





KONSEP APLIKASI PRODUK LURIK PADA INTERIOR

Siti Badriyah¹

sitibadriyah30@yahoo.com

Ahmad Fadjar Ariyanto²

leahfajar@yahoo.com

Abstrak

Lurik merupakan kain tenun tradisional hasil kebudayaan masyarakat Jawa, sebagai bagian dalam sistem kehidupan untuk mencapai kesejahteraan dalam hidup. Lurik memiliki aneka ragam corak serta kaya dengan makna filosofi. Menjadi suatu kepercayaan bahwa orang Jawa akan merasa lebih tenteram jika mengenakan pakaian dari bahan lurik, bahkan merasa lebih terlindungi kesejahteraannya jika mengenakan lurik dengan corak tertentu. Kecamatan Pedan, Kabupaten Klaten, merupakan salah satu sentra penghasil tenun lurik terbesar di Indonesia. Dalam dekade berikutnya, sentra ini berkembang menjadi tempat pembuatan kain tenun lurik yang dipesan perancang berdasarkan desain yang mereka buat untuk keperluan busana, perlengkapan interior hotel atau rumah tinggal. Perkembangan ini menyebabkan tenun Lurik Pedan mengalami pengembangan-pengembangan baik warna maupun ragam hias yang sesuai dengan kemajuan zaman. Upaya-upaya untuk menyegarkan dan melanjutkan seni tenunan tradisional lurik diupayakan berbagai pihak meski banyak kendala, namun rasa memiliki, ketekunan, dan idealisme yang tinggi mampu memperkuat motivasi untuk melestarikan dan menjadikan produk tenun Lurik tetap eksis hingga kini. Pendekatan melalui konsep desain tenun Lurik Pedan dapat dibangun dengan gagasan kreatif dan eksperimen tenunan yang bisa saja muncul dari meniru karya lama, tetapi kemudian dapat dikembangkan dengan teknik-teknik aplikasi seperti teknik diversifikasi produk seperti yang diprogramkan pada PPM Hilink 2017 ISI Surakarta. Kerja eksperimen dapat menghasilkan suatu ciptaan baru yang masih mempunyai kaitan dengan tenunan lama yang menjadi sumber inspirasi. Pengembangan tersebut tidak akan menghilangkan ciri khas asli dari lurik Pedan sendiri, namun akan tetap menjadi bagian dari inovasi desain lurik Pedan.

Kata kunci : *Tenun Lurik Pedan, Konsep, Aplikasi*

¹ Pengajar Desain Interior Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

² Pengajar Desain Interior Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

A. Bagian awal

Tekad pemerintah terhadap Seni tenun tradisional Indonesia untuk melestarikan sebagai warisan budaya perlu digali sumber-sumbernya, karena menyajikan peninggalan keindahan serta gagasan cipta yang tidak ternilai harganya. Selain itu, kekayaan alam Indonesia merupakan khasanah gagasan yang bisa dimanfaatkan untuk mengisi kehidupan masa kini. Seperti keunikan yang dimiliki tenun lurik Pedan akan senantiasa menjadi ciri khas yang menjadi daya tarik konsumen. Daya tarik dari budaya visual yang unik menjadi produk unggulan Kab. Klaten. Dalam hal ini, sebuah konsep desain tenun lurik Pedan yang diaplikasikan menjadi *fashion* maupun perlengkapan interior desain, dapat mempengaruhi daya tarik masyarakat yang selanjutnya dapat memberikan fenomena yang mampu menjadi segmen tersendiri di sisi pasar global. Konsep yang mengemas penyajian produk lurik yang melengkapi atmosfer tema interior dengan style tradisional pula. Produk tersebut bisa berupa lukisan kolase perca lurik dengan corak coklat tua dan kuning mengemas interior guest room sebuah hotel. Aplikasi konsep tersebut yang dominan warna coklat tua dan kuning cenderung memberi nuansa hangat yang cocok diletakkan di kamar tidur yang pada umumnya membutuhkan nuansa kehangatan, sehingga akan menimbulkan rasa nyaman ketika tidur. Jika dieksplanasikan bahwa konsep tersebut merupakan salah satu bentuk hubungan antara visual dengan psikologis yang dirasakan oleh penikmat atau konsumen. Seperti halnya desain *furniture* pada lobi hotel tersebut, jika terintegrasi dengan konsep yang sama akan menggunakan corak warna yang dengan kombinasi krem dengan coklat, hijau dongker dengan kuning gading, atau abu-abu dengan hijau kecoklatan, dan lain sebagainya yang memiliki

kombinasi warna kalem dan segar. Hal ini penting diperhatikan karena dengan membangun nuansa segar dan kalem pada lobi hotel, akan mempengaruhi emosional konsumen ketika datang ataupun istirahat di lobi. Seseorang yang datang ke hotel terkadang dalam kondisi lelah, panik, mengantuk, atau bahkan emosi, jadi secara tidak langsung ketika memasuki hotel mereka membutuhkan nuansa yang segar dan menenangkan untuk mengurangi kondisi tersebut, sehingga akan lebih nyaman dan tenang ketika berkomunikasi dengan petugas hotel.

B. Bagian Utama Pembahasan

Metode Pengembangan

Konsep-konsep penerapan aplikasi produk tersebut dapat mempengaruhi daya tarik konsumen di era modern saat ini. Selain memiliki nuansa yang nyaman, konsumen juga dapat menikmati *furniture* yang unik yang berbahan dasar lurik. Konsumen juga ikut serta mempromosikan hotel tersebut melalui foto-foto suasana interior hotel yang didatangi dengan mengunggahnya melalui media sosial yang mereka miliki. Dengan demikian, melalui teknologi media sosial, hotel dan *furniture* tersebut dapat cepat dikenal oleh masyarakat. Dalam hal ini sebuah desain lurik yang memiliki kesinergisan konsep dengan psikologis konsumen pada prinsipnya merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan inovasi desain dengan tetap mempertahankan ciri khas lurik Pedan sendiri. Melalui metode pengembangan desain pola diversifikasi dan konsep konservasi serta mengikutkan pertimbangan pemanfaatan sumber daya alam dan mengajot kreativitas sumber daya manusia sebagai modal dasar potensial industri kerajinan tradisional. Dengan *furniture* interior desain yang unik inilah desainer ikut andil di dalamnya dengan berbagai analisis data dan

eksperimen untuk mengembangkan sebuah ide gagasan supaya konsep tenun lurik tetap bertahan lama.

1. Tenun Lurik Pedan

Sejak zaman dahulu di daerah Jawa banyak dibuat kain tenun lurik. Lurik memiliki aneka ragam corak dengan latar belakang filosofinya. Orang Jawa akan merasa lebih nyaman dengan mengenakan pakaian dari bahan lurik, bahkan merasa lebih terlindungi kesejahteraannya jika mengenakan lurik dengan corak tertentu.

Menurut Yusuf Affendi (1995:160) Lurik berasal dari bahasa Jawa yaitu *rik* yang berarti garis. Menurut pakar-pakar Kejawaen, secara religi *rik* berarti garis atau parit dangkal yang membekas sehingga menyerupai garis yang sulit dihapus. Secara garis besar lurik adalah kain tenun yang bercorak garis-garis berwarna. Kain tenun lurik yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia memiliki nama yang berbeda-beda.

Kecamatan Pedan, Kabupaten Klaten, merupakan salah satu sentra penghasil tenun lurik terbesar di Indonesia. Tenun lurik dapat dibedakan berdasarkan garis-garis, yaitu garis yang membujur (*lungsen*), garis yang melintang (*pakan*), maupun kombinasi dari keduanya. Masing-masing memiliki nama yang berbeda pula, corak lurik membujur disebut *lurik lajuran*, corak lurik yang melintang disebut *lurik pakan malang*, sedangkan penggabungan dari keduanya disebut *lurik cacahan*.

Di daerah pedesaan atau dikalangan petani kepercayaan masyarakat terhadap kekuatan spiritual dan supranatural masih sangat kuat. Kelompok masyarakat ini tidak berani mengenakan jenis pakaian atau corak yang bukan lazimnya mereka pakai, atau yang tidak sesuai dengan derajatnya. Warna-warna kain lurik juga memiliki filosofinya masing-masing. Kain lurik dengan corak *Blongso*, berupa garis-garis hitam dan hijau, umumnya dipakai

oleh gadis. Selain itu, lurik juga dianggap memiliki kekuatan yang bersifat mistis. Kain lurik dengan corak *Kembang Gedang* misalnya, dipakai orang sebagai penangkal penyakit. Sesuai dengan namanya, bagi orang Jawa corak *kembang gedang* (bunga pohon pisang) dapat dipakai menyembuhkan berbagai penyakit. Sehingga dapat dikatakan bahwa tenun tradisonal lurik merupakan kebudayaan masyarakat Jawa, sebagai bagian dalam sistem kehidupan mereka guna mencapai kesejahteraan hidup. Seluruh pelataran wujud dan kandungan makna kain-kain tenun telah menarik banyak pihak untuk senantiasa mengungkapkannya lewat berbagai upaya pencatatan, perekaman, penelitian dan penerbitan.

Sentra industri tenun Lurik di Pedan selain memproduksi tenun lurik asli pedan, juga memproduksi tenun ikat. Tenun ikat secara mendasar memiliki pengertian bahwa mengikat bagian-bagian tertentu dari benang agar tidak terkena zat pewarna saat dicelup. Bagian-bagian yang tidak terikat akan berubah warna sesuai dengan warna cairan celupannya. Teknik ikat di dalam menenun ini menurut Loeber dan Haddon diperkenalkan di Eropa oleh Prof. A.R. Hein pada tahun 1880, dan menjadi istilah dalam bahasa Belanda, yang disebut *ikatten*. Dalam bahasa Inggris kata 'ikat' berarti hasil selesai dari kain dengan teknik ikat; sedangkan *to ikat* berarti teknik dari proses tenun ikat itu sendiri. Ada tiga jenis tenun ikat, yaitu :

1. Tenun ikat lungsi, yaitu bentuk ragam hias pada kain yang nampak sebagai akibat dari ikatan benang lungsinya. Desain hasil ikatan pada benang lungsi adalah sebagai corak kain tenunnya. Benang pakan dalam hal ini tidak memiliki desain namun bisa diberi warna atau beberapa warna tertentu.

2. Tenun ikat pakan, yaitu bentuk ragam hias pada kain yang nampak sebagai akibat dari ikatan benang pakannya. Dalam hal ini benang lungsinya polos, namun bisa saja terdiri atas susunan satu atau lebih dari satu warna.
3. Tenun ikat ganda, yaitu bentuk ragam hias pada kain yang nampak sebagai akibat dari ikatan pada benang pakan maupun lungsinya. Ragam hias akan terbentuk apabila persilangan kedua benang tersebut tepat pada titik pertemuan bagian-bagian desain. Ini berarti bahwa elemen-elemen pembentuk desain terdapat pada bentangan benang lungsi maupun benang pakannya.

Pekerjaan mengikat memerlukan kesabaran, ketelitian dan ketekunan seperti menenun. Dahulu sebelum memulai pekerjaan para penenun melakukan puasa dan berpantang, juga melakukan upacara-upacara tertentu, antara lain membuat sesaji-sesaji untuk dewata atau nenek moyang supaya pekerjaannya berhasil dengan baik. Menurut kepercayaan beberapa suku bangsa penghasil tenun ikat, pengetahuan tentang pencelupan warna dan desain ikat itu diperoleh dari salah seorang dewa. Ada dewa tertentu yang memberikan ilham dan pengajaran kepada mereka.



Gambar 1. Produk kain lurik Pedan dengan paduan ikat
(Sumber: Haris Setiawan, 2017)

Kekayaan budaya tersebut patut disyukuri, karena menjadi salah satu wahana yang telah mendudukkan bangsa Indonesia terhormat dan berbudaya tinggi dimata dunia. Tetapi hal itu bukan berarti bahwa keadaan sebenarnya tanpa masalah. Keragaman budaya tenun tradisional saat ini menghadapi banyak kendala dari segi kelestariannya yang disebabkan oleh permasalahan sosial, ekonomi, teknologi dan pergeseran nilai. Meskipun berbagai upaya telah dilakukan baik dari pihak pemerintah, para desainer, pengerajin, pengusaha dan masyarakat pecinta tenun, agar tradisi besar tersebut tetap hidup dan berkembang.

Perlengkapan dan keterampilan tenun tradisional jika dipelihara serta dikembangkan ke arah yang serasi dengan keperluan masa kini, akan tetap hidup serta menyediakan mata pencaharian yang baik untuk para

pengerajin. Salah satu penyebab kepunahan keterampilan dalam seni tenun tradisional ialah kehilangan kesinambungan atau sinergis masa lampau terhadap masa kini. Meskipun demikian, kiranya kesinambungan tersebut dapat ditentukan juga oleh kreativitas seorang seniman atau desainer untuk mengembangkan dan menyerasikan penampilan baru dari seni tradisional.

Perlindungan dan pengembangan terhadap tenun tradisional yang mengandung nilai Adi Luhung perlu senantiasa diusahakan, dan seyogyanya tidak berhenti, melainkan perlu mendapatkan prioritas utama untuk melindungi seni budaya nasional dari erosi ketahanan kesenian dan kebudayaan. Apabila kekayaan seni budaya tersebut terkuras habis, misalnya disebabkan karena niaga, maka sebagai bangsa yang berbudaya akan tidak memiliki apa-apa lagi. Tanpa perlindungan dan pengembangan tradisi, kita akan kehilangan akar seni dan budaya, seperti halnya yang telah ditunjukkan oleh banyak kebudayaan suatu bangsa yang kemudian punah.

Para pengerajin telah diperkenalkan terlebih dahulu dengan keindahan rasa raba permukaan kain tenun tradisional. Melalui penghayatan pada struktur dan tata cara menenun, keartistikan seni tenun akan terpelihara. Usaha semacam itu tentu membutuhkan ketekunan dalam bimbingan serta waktu yang lama hingga perajin-perajin tenun mengerti apa yang dimaksud dengan seni dalam menenun. Kemampuan cipta dan karsa dalam membuat tenunan nampak ketika bermacam-macam kebudayaan asing yang datang diserap, diolah dan diungkapkan kembali ke dalam keanekaragaman teknik tenun, warna, corak, bahan baku dan pendayagunaan. Sehingga, apabila sistem tersebut dapat ditiru oleh seniman, pengerajin atau lembaga-lembaga kebudayaan dan kesenian,

kemungkinan besar peninggalan seni kain tenun tradisional dapat diselamatkan dan lebih memasyarakat.

Gagasan kreatif dan eksperimen tenunan dapat dilakukan dengan meniru karya peninggalan lama, tetapi kemudian dapat dikembangkan dengan teknik-teknik yang ditemukan sendiri. Kerja eksperimen tersebut dapat menghasilkan suatu ciptaan baru yang masih mempunyai kaitan dengan tenunan lama yang menjadi sumber inspirasinya. Dengan upaya-upaya kreatif, seni tenun tradisional akan tetap hidup dan berperan dalam lingkungan hidup modern. Pengembangan seni tenun merupakan bagian yang sangat bernilai dalam melestarikan kesenian dan kebudayaan bangsa.

Menurut Yusuf Affendi (1995:173) secara singkat konsep dan pemikiran desain dalam pengembangan tenun tradisional lurik sebagai berikut :

- a. Keterampilan tradisional tenun lurik asli pedan dan ikat.
- b. Penggunaan dan pemilihan bahan tenun yang bermutu tinggi berupa benang-benang aneka rupa yang gintirannya tidak rata, sehingga menghasilkan tenunan yang bertekstur artistik.
- c. Pewarnaan dengan cara dicelup. Tatawarna tidak mencolok, melainkan lembut dengan aksen warna keras yang kontras atau tatawarna mengikuti mode yang sedang berlaku.
- d. Ragam hias yang diselaraskan dengan peminat mancanegara maupun domestik.
- e. Penyempurnaan akhir yang baik dan rapi.

2. Kepuasan Konsumen

Diversifikasi produk tenun lurik dengan konsep penyelarasan terhadap kebutuhan interior hotel berupa produk aksesories interior dan furnitur sangat memberikan daya tarik tersendiri bagi

pengunjung. Dengan konsep yang matang akan membuat pengunjung merasa nyaman dan akan kembali untuk mengunjungi hotel tersebut. Kepuasan konsumen adalah suatu keadaan dimana keinginan, harapan dan kebutuhan konsumen terpenuhi. Pengukuran kepuasan konsumen merupakan elemen penting dalam menciptakan produk tenun lurik yang lebih baik, unik, efektif, efisien dan tetap memiliki ciri khas. Dalam kegiatan Ppm Hilink 2017 ini ditargetkan ada kerja sama melalui Mou pengadaan produk aksesories berbahan limbah lurik dengan hotel Wisata Graha di Surakarta.

Menurut Whidya Utami (2011:245-246) para peneliti pasar menggunakan 3 strategi untuk mengatur bukti nyata suatu penyedia barang dan jasa yaitu :

- a. Sebagai perhatian utama yaitu menciptakan nuansa yang berbeda dengan para pesaingnya, dan menarik konsumen dari berbagai segmen. Berbagai aplikasi tenun lurik pada *furniture* interior desain yang terdapat di sebuah hotel, akan menciptakan nuansa yang berbeda dibandingkan hotel lain, karena akan memberikan kesan unik, sehingga dari berbagai kalangan pengunjung hotel akan merasa tertarik dan berniat untuk datang kembali.
- b. Sebagai pesan tersirat yaitu memberikan tanda-tanda simbolik untuk mengkomunikasikan dengan para konsumen tentang nuansa yang khusus serta kualitas dari barang dan jasa tersebut. Aplikasi *furniture* interior desain yang dibuat dengan konsep penyederhanaan tenun tradisional dengan kebutuhan saat ini, akan memberikan makna simbolik baru. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan ruang, sehingga akan menimbulkan nuansa ruang yang bermakna. Misalnya tenun lurik dengan corak warna hitam dan

hijau pada zaman dahulu hanya digunakan oleh para gadis, hal ini mengandung makna simbolik tentang kesegaran, keperawanan, cantik, muda, bersih. Jika corak warna tenun lurik tersebut digunakan pada aplikasi produk kebutuhan taman hotel, maka akan memberikan nuansa sama seperti makna simbolik yang terkandung dalam warna hitam dan hijau. Hal ini secara tidak langsung akan ikut membawa konsumen merasakan nuansa simbolik yang terbangun dari adanya nuansa khusus di taman tersebut.

- c. Sebagai efek sampingan yaitu menggunakan tekstur, warna, suara, tampilan dan desain tertentu lainnya. Hal ini berhubungan dengan pengembangan teknik dan bahan tenunan, jika tenun lurik menggunakan variasi bahan, maka akan terdapat efek-efek tersebut yang akan menambah nilai artistik pada tenun tersebut.

Menurut Irawan Handi (2002:37) faktor-faktor pendukung kepuasan konsumen adalah :

- a. Kualitas produk
Konsumen akan merasa puas jika setelah dan menggunakan produk tersebut, ternyata kualitas produknya baik. Misalnya, konsumen akan merasa puas dengan fasilitas hotel yang menggunakan aplikasi tenun lurik apabila merasa nyaman.
- b. Harga
Beberapa konsumen yang sensitif, biasanya harga murah adalah sumber kepuasan. Namun, bagi konsumen yang tidak peduli harga, akan lebih menyukai harga yang lebih mahal dengan kualitas produk atau jasa yang lebih baik.
- c. Kemudahan
Konsumen akan semakin puas jika dapat dengan mudah, nyaman, efisien dalam mendapatkan produk

atau pelayanan. Misalnya, jika di lobi hotel tersedia tempat untuk menjual produk-produk lurik, maka pengunjung hotel yang tertarik akan lebih mudah mendapatkannya di hotel tersebut sekalian, sehingga tidak akan kesulitan dengan harus membelinya di Pedan.

3. Aplikasi Produk

Konsep menjadi sangat penting dalam sebuah perencanaan produk desain. Konsep desain yang baik akan membuat sebuah tampilan desain, dalam hal ini aplikasi produk tenun lurik Pedan sebagai produk aksesories interior, membutuhkan eksplorasi alternatif desain dari pemahaman konsep yang ada, hal tersebut akan menghasilkan desain pilihan yang sesuai dengan *demand* pasar. Desain yang kreatif akan memberikan pilihan bagi lebih banyak pemenuhan selera konsumen. Kondisi tersebut memungkinkan beberapa segmen pasar terpenuhi sehingga keuntungannya pun mengalami peningkatan. Kepuasan konsumen menjadi prioritas dalam perniagaan produk jenis apapun. Sebelum memutuskan untuk membuat desain produk yang unik, observasi sangat diperlukan untuk mencari solusi desain yang sesuai dengan apa yang diinginkan target saat ini. Setelah observasi dilakukan, kemudian harus memikirkan sebuah konsep yang kuat agar konsep tersebut tetap bertahan lama dan pengunjung setia untuk datang hotel.

Perlu diingat dalam merumuskan konsep desain maka pengertian tentang kata “konsep” sendiri harus dipahami. Secara umum konsep merupakan ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkret (John Chris Jones, 1992). Dalam kaitannya dengan desain maka konsep berhubungan dengan sistem. Oleh karena itu secara lebih khusus konsep diartikan sebagai berikut : “konsep

sebagai suatu sistem adalah sehimpunan unsur yang melakukan suatu kegiatan menyusun skema atau tata cara melakukan suatu kegiatan pemrosesan untuk mencapai tujuan dan dilakukan dengan mengolah data guna menghasilkan informasi” (John Chris Jones, 1971).

Konsep lurik Pedan dengan konsumen dapat dibangun dengan gagasan kreatif dan eksperimen tenunan yang bisa saja muncul dari meniru karya lama, tetapi kemudian dapat dikembangkan dengan teknik-teknik aplikasi yang ditemukan sendiri. Kerja eksperimen dapat menghasilkan suatu ciptaan baru yang masih mempunyai kaitan dengan tenunan lama yang menjadi sumber inspirasi. Pengembangan tersebut tidak akan menghilangkan ciri khas asli dari lurik Pedan sendiri, namun akan tetap menjadi bagian dari inovasi desain lurik Pedan. Berikut adalah beberapa contoh aplikasi produk berdasarkan konsep dasar tenun lurik Pedan.



Gambar 2. Hasil produk *standing lamp*, dan *table lamp*

(Sumber: Siti Badriyah, 2016)

Produk *standing lamp*, dan *table lamp* tersebut di atas merupakan salah satu produk dengan inovasi pemanfaatan kembali limbah tenun lurik menjadi produk bernilai guna lebih. Lampu tersebut memiliki desain yang unik dan penerapan warna lurik menggunakan corak warna cerah, yaitu hijau, orange, merah. Lampu dengan corak lurik tersebut jika diletakkan di lobi hotel akan membangun nuansa segar, cerah dan menyenangkan, sehingga para

pengunjung hotel akan merasa nyaman ketika memasuki hotel ataupun beristirahat di ruang tersebut. Lobi hotel juga akan nampak lebih serasi jika ditambahkan pajangan pada dinding lobi menggunakan produk *art work* yang juga berbahan limbah berikut:



Gambar. Komponen art work berbahan limbah lurik
(Foto : Siti Badriyah, 2017)



Gambar 4. Kreasi Lurik pada *paper bag* , dan *bloknote*
(Sumber: Siti Badriyah, 2016)



Gambar 3. Hasil Produk *art work* berbahan dasar limbah kain Lurik
(Sumber: Siti Badriyah, 2016)

Produk *artwork* tersebut di atas menggunakan corak warna ungu dan hijau yang memberikan kesan klasik dan kalem. Produk ini jika dipajang pada dinding hotel akan menambah kesan klasik dan elegan, sehingga akan membangun nuansa ketenangan. Produk ini jika berada dalam satu ruangan dengan lampu seperti tersebut di atas, maka dalam ruangan tersebut akan tercipta nuansa keseimbangan, yaitu perpaduan corak warna panas dan warna dingin.

Paper bag , dan *bloknote* merupakan komponen souvenir hotel yang juga dianggap penting. Produk tersebut juga menggunakan lurik dengan kombinasi ikat. Konsep desain tersebut merupakan upaya kreatif dengan menggabungkan seni tenun lama tetapi diaplikasikan menjadi produk modern yang bernilai estetis. Di hotel tamu yang berkunjung merupakan konsumen dari berbagai segmen, sehingga produk ini akan dinikmati dari masing-masing segmen tersebut. Dengan begitu lurik yang diaplikasikan menjadi produk fungsional tersebut secara tidak langsung akan dikenal dan berkembang melalui konsumen hotel tersebut. Pengembangan ini merupakan bagian yang sangat bernilai dalam pelestarian seni tenun lurik, sehingga konsep tenun

lama tetap hidup dan berperan dalam lingkungan hidup modern.

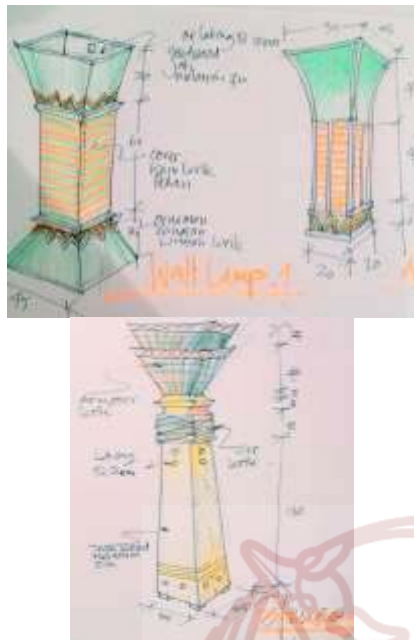
Faktor pendukung kepuasan konsumen salah satunya adalah kemudahan mendapat produk. Dalam hal ini jika terdapat satu ruangan khusus di hotel sebagai tempat menjual khusus souvenir berbahan dasar lurik, maka akan menjadi hal yang menarik konsumen. Pengunjung hotel yang mengetahui segala perlengkapan interior desain hotel yang menggunakan bahan dasar tenun lurik Pedan, kemungkinan besar akan merasa tertarik untuk membeli souvenir jika berbahan lurik juga. Dengan adanya ruang penjualan tersebut, akan sangat memudahkan konsumen untuk mendapatkan produk tersebut karena tidak harus jauh-jauh pergi ke pusat sentra di Pedan. Aplikasi produk tersebut dapat berupa perlengkapan fashion seperti kalung, dompet, tas, kipas, sandal, dan lain sebagainya. Pada dasarnya, produk tersebut efisien dan praktis untuk dibawa pulang sebagai oleh-oleh atau dipakai sendiri.

Selain bahan-bahan konvensional yang digunakan dalam proses pengembangan tenun lurik, beberapa eksperimen kreatif juga dilakukan menjadi inovasi aplikasi lain. Diantaranya adalah inovasi desain meja yang menggunakan limbah tenun lurik dengan peforma cetak resin. Hal ini merupakan penampilan corak lurik yang unik, dan klasik.



Gambar 6. Aplikasi inovasi pada craft ukir wayang dipadu limbah lurik (Sumber: Siti Badriyah, 2017)

Produk di atas merupakan pengembangan dengan inovasi aplikasi cetak resin. Seperti halnya Desain meja produk hilink tahun lalu, meja dengan desain klasik ditambah dengan hiasan ornamen dibagian atas yang terbentuk dari corak tenun lurik tersebut menimbulkan kesan unik. Kombinasi corak warna yang seimbang antara warna gelap dan corak memberikan nuansa ketegasan dan ketenangan. Meja tersebut jika diletakkan di teras kamar tidur hotel, akan memberikan kesan menenangkan dan unik bagi wisatawan asing. Selain itu corak warna unik yang timbul dari lurik tersebut bisa saja menimbulkan kecintaan pada produk tanah air.



Gambar 7. Sketsa Desain acesories functional dengan bahan dasar Lurik Pedan(Sumber: Siti Badriyah, 2017)

Target capaian pada ppm Hilink adalah kemandirian usha bagi UKM mitra, bagaimana mampu mandiri berniaga, berproduksi tanpa pendampingan pengabdian dalam mengembangkan usahanya dalam situasi pasar global dewasa ini. Transfer inovasi dalam desain pengembangan melalui konsep ramah lingkungan menjadi preferensi wisatawan dewasa ini. Support inovasi desain dan tehnologi diupayakan mampu menkonstruksi pola pikir kreatif pengrajin juga mitra industri untuk selalu mengembangkan produknya. Hal ini merupakan inovasi yang menarik, karena lurik menjadi unsur benda fungsional. Kursi yang menggunakan lurik sebagai penutup busa akan memberikan kesan etnis dan klasik, sehingga akan membangun rasa dan nuansa sejahtera bagi yang mendudukinya.



Gambar. Aplikasi limbah lurik pada top table , performa unik dari kombinasi kayu dan lurik(Desain / Foto : Siti Badriyah, 2017)

Gagasan kreatif juga muncul pada aplikasi limbah lurik pada mebel. Meja dengan desain sederhana yang sebelumnya hanya memiliki permukaan polos ketika diberi sentuhan estetis kolase limbah lurik, akan menjadikan meja lebih bernilai estetis. Desain yang muncul dari beberapa gabungan kombinasi corak tenun memberikan kesan unik dan menarik. Sehingga produk tersebut mampu menjadi pelengkap penghadiran tema ruang secara menarik. Keunikan sebuah produk mampu menjadi point of interest yang cukup potensial dalam mengemas atmosfer ruang secara elegan.

Usaha-usaha nyata dan terprogram untuk membangkitkan apresiasi serta pemahaman terhadap pentingnya budaya tenun lurik, kiranya perlu terus didorong dan didukung agar tradisi yang menempatkannya sejajar dengan kebudayaan besar lainnya di dunia tidak hilang dalam kelestarian yang ditopang tekad kuat dalam menjaga dan mengembangkan secara bersama bersinergi baik masyarakat pemangku budaya dan pemerintah .

Kesimpulan

Kain tenun lurik merupakan kain tenun tradisional hasil kebudayaan masyarakat Jawa. salah satu sentra

penghasil tenun lurik terbesar di Indonesia adalah di Kecamatan Pedan, Kabupaten Klaten. Pada zaman dulu kain tenun lurik dipercaya masyarakat Jawa memiliki kekuatan supranatural yang dibedakan dengan corak-corak tertentu, sehingga pemakaiannya pun disesuaikan oleh derajat pemakainya. Selain itu, kain tenun lurik juga memiliki corak yang beragam dan nilai filosofis yang tinggi, sehingga menjadikan kain tenun tersebut mampu menyajikan keindahan serta gagasan cipta yang tidak ternilai harganya hingga saat ini. Dengan segala keunikan yang dilihat dari corak serta nilai historisnya, menjadikan kain tenun lurik masih terus dipertahankan keberadaannya hingga sekarang dengan menampilkan kain tenun secara utuh maupun diaplikasikan terhadap produk-produk lain. Upaya-upaya kreatif untuk menyegarkan dan melanjutkan seni tenunan tradisional lurik dibutuhkan daya cipta, ketekunan dan idealisme yang tinggi, agar hal tersebut menjadikan seni tenun tradisional tetap hidup serta dapat berperan penting dalam lingkungan hidup modern. Pengembangan seni tenun ini juga merupakan salah satu upaya yang sangat bernilai dalam melestarikan kesenian dan kebudayaan bangsa.

Sebuah desain berbahan dasar lurik yang memiliki kesinergisan konsep dengan psikologis konsumen pada prinsipnya merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan inovasi desain dengan tetap mempertahankan ciri khas lurik Pedan sendiri. Inovasi pengembangan tenun lurik dengan konsep penyesuaian terhadap kebutuhan interior desain hotel akan mempengaruhi pengunjung yang keluar masuk ruangan tersebut. Konsep lurik Pedan dengan konsumen dapat dibangun dengan gagasan kreatif dan eksperimen tenunan yang bisa saja muncul dari meniru karya lama, tetapi kemudian dapat dikembangkan dengan teknik-teknik

aplikasi yang ditemukan sendiri. Kerja eksperimen dapat menghasilkan suatu ciptaan baru yang masih mempunyai kaitan dengan tenunan lama yang menjadi sumber inspirasi.

Dengan matangnya konsep dalam program pengabdian pengaplikasian produk, akan sangat berdampak positif bagi penciptaan produk-produk aksesories interior yang berkualitas. Seperti halnya produk yang dikonsep dalam tema interior sebuah ruangan akan sangat berpengaruh bagi penikmat (pengunjung). Tema ruang yang dikemas akan memberikan memory bagi pengunjung yang merasa nyaman dan besar kemungkinan akan kembali untuk mengunjungi hotel tersebut. Pengukuran kepuasan konsumen merupakan elemen penting dalam menciptakan produk hasil olahan tenun lurik yang lebih baik, unik, efektif, efisien dan tetap memiliki ciri khas. Usaha-usaha nyata dan terprogram untuk membangkitkan apresiasi serta pemahaman terhadap pentingnya budaya tenun lurik, kiranya perlu terus didorong dan didukung, agar tradisi serta kebudayaan Jawa Khususnya mendapatkan tempat yang sejajar dengan kebudayaan besar lainnya di dunia.

Bagian Akhir

Dengan berkah Allah SWT yang telah melimpahkan RahmatNya sehingga kegiatan PPM Hi-link tahun ke 2 ini berjalan dengan baik sesuai rencana program. Pada kesempatan yang baik ini kami tim PPM skema Hi-link ISI Surakarta yang berjudul “Inovasi desain dan Produksi Kain Tenun Lurik Pedan dalam memenuhi Kebutuhan Accessories Hotel” menyampaikan penghargaan serta mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang terkait antara lain sebagai berikut :

1. DIKTI KEMENRISTEK RI ,

yang telah mendanai kegiatan ini, yang dengan bantuan dana sehingga agenda-agenda kegiatan Hilink mampu bermanfaat bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat, baik pengabdian, pengrajin dan masyarakat yang ada di sekitar sentra industri binaan, serta peningkatan kesejahteraan masyarakat Indonesia pada umumnya.

dalam tiap sajian agenda kegiatan Hilink.

4. Disperindagkop Kabupaten Klaten yang telah ikut mendanai dan dengan baik berkoordinasi dalam agenda kegiatan Hi-link.

5. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu.

2. Rektor ISI beserta LPPMP ISI Surakarta yang telah mendukung dan memberikan semangat dalam menyelesaikan kegiatan Hi-link sesuai agenda perencanaan.

3. Seluruh mitra kerja yang bersinergi dalam team (UKM baik industri dan pengrajin) di ruang lingkup kabupaten Klaten yang telah bersemangat, bersinergi dalam peningkatan kreativitas

Hal terakhir kami segenap tim Hi-link "Inovasi Desain dan Produksi Kain Lurik Pedan dalam memenuhi kebutuhan Accessories Hotel" semoga hasil dari kegiatan ini dapat bermanfaat bagi masyarakat Indonesia (khususnya pengrajin dan mitra industri, dan masyarakat sekitarnya) dan menstimulus, memotivasi untuk lebih mencintai, memberdayakan dan menggali potensi lokal sebagai power value daya saing bangsa untuk selalu tegak dan berkiprah dalam kancah ini

DAFTAR PUSTAKA

- Affendi, Yusuf. 1995. *Tenunan Indonesia Indah* 3. Perum Percetakan Negara Republik Indonesia, Jakarta.
- Handi, Irawan. 2002. *10 Prinsip Kepuasan Pelanggan*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Jones, John Chris. 1992. *Design Method (Second Edition)*. Van Nostrand Reinhold, New York.
- Jones, John Chris. 1971. *The State of the Art in Design Method*. DMG-DRS Journal. Vol. 7, No. 2.
- Loeber, Jr., J.A. 1916. *Techniek en Sierkunst in de Indischer Archipelago*, J. N De Busy, Amsterdam.
- Seftianingsih, Dina Kristriana. *Fenomena Restoran dengan Konsep Interior Unik Mempengaruhi Kepuasan Konsumen*. Jurnal Harmoni. ISSN:2087-9865. Vol VI. No. 2, Juni 2016.
- Siti Badriyah dkk. *Inovasi Desain dan Produksi Kain Lurik Pedan untuk Memenuhi Kebutuhan Accesories Interior Perhotelan*. Laporan Akhir Program Hi-

Link, Institut Seni Indonesia
Surakarta, 2016.

Widya, Utami. 2008. *Manajemen
Barang Dagangan Dalam Bisnis
Ritel*, Bayu Media, Jakarta.



PENGEMBANGAN PRODUK LURIK SEBAGAI PELENGKAP INTERIOR

Siti Badriyah
e-mail: sitibadriyah30@yahoo.com

Abstrak

Sebagai pembentuk identitas Indonesia, banyak kain tradisional yang saat ini sudah mengalami berbagai inovasi. Tujuan dari inovasi ini agar kain tradisional dapat tetap eksis mengikuti perkembangan zaman. Salah satu kain tradisional yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan adalah kain lurik. Pengaplikasian kain lurik pada bidang interior dapat menjadi sebuah inovasi yang perlu diperhitungkan. Kain lurik dapat dikombinasikan pada elemen interior dan juga furniture serta dapat menjadi elemen dekoratif ruangan. Selain itu jika diterapkan dengan kombinasi gaya dan material pendukung lain sehingga dapat melahirkan hibriditas desain yang memiliki esensi/ nilai. Sehingga aplikasi dari kain lurik yang berinovasi dapat melahirkan produk-produk yang berkualitas dan juga dapat meningkatkan penghasilan bagi pengrajinnya. Penelitian ini berbasis praktik, analisis interaksi simbolik, serta metode penelitian yang meliputi pelatihan dengan pendampingan, pengumpulan data dengan survey lapangan dan praktek antara lain teknik wawancara, pengamatan lapangan (observasi) serta dokumentasi. Data fisik (sampel) berupa produk lurik pada interior.

Kata Kunci: Inovasi, Aplikasi, Desain Interior

BAGIAN AWAL

Indonesia merupakan negara yang kaya akan ragam budaya seni tari, ukir, dan kain tradisional. Kain tradisional merupakan salah satu kearifan lokal yang membentuk identitas Indonesia baik di luar maupun di dalam negeri. Sebagai pembentuk identitas Indonesia, banyak kain tradisional yang saat ini sudah mengalami berbagai inovasi. Tujuan dari inovasi ini agar kain tradisional dapat tetap eksis mengikuti perkembangan zaman. Produk kerajinan tradisional potensial sebagai media diplomasi internasional. Selain itu kreativitas pada produk kerajinan adalah sumber daya ekonomi utama bangsa Indonesia. Keberadaannya akan selalu menopang ekonomi masyarakat pendukung budaya visual tersebut, karena industri ini bersifat padat karya. Salah satu kain tradisional yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan adalah kain lurik. Kain lurik tergolong kedalam jenis kain tenun yang memiliki makna dan cita rasa seni yang tinggi. Kain tenun merupakan kain yang dihasilkan dari proses menenun baik menggunakan alat tenun bukan mesin (ATBM) atau alat tenun mesin (ATM).

Permasalahan yang dihadapi yaitu makin banyaknya industri Lurik tradisional yang gulung tikar. Penurunan kuantitas produksi dan makin terpinggirkan oleh industri tekstil modern yang mampu menghasilkan kuantitas dan kualitas tekstil secara mass product. Sehingga antara demand dan produksi kurang seimbang. Komsumsi di masyarakat yang kian turun menambah semakin sulit industri ini berkembang. Melalui pengabdian masyarakat dengan metode survay lapangan dan pengamatan serta analisis data berupa kondisi produk, proses produksi dan orientasi pasar global diupayakan suatu pendekatan secara intensif menasar pada pola konstruktif pada mindset kreatif sumber daya

manusia, sikap cinta produk lokal melalui metode praktik pelatihan inovasi desain dan pendampingan dalam mengembangkan Lurik melalui pola diversifikasi produk, yaitu aplikasi Lurik pada desain interior, seperti pada furniture dan acesories interior. Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan upaya pelestarian Lurik sebagai warisan budaya melalui inovasi desain khususnya desain interior, sehingga bermanfaat bagi eksistensinya serta peningkatan produksi (baik kualitas dan kuantitas) sesuai segmen pasar global, dan semakin mengukuhkan kualitas budaya tradisi sebagai peningkatan kesejahteraan dan ekonomi masyarakat penopang budaya tersebut

BAGIAN UTAMA

A. Pembahasan Lurik dan Makna

Menenun merupakan kegiatan yang telah ada sejak lama. Kegiatan menenun menghasilkan kain-kain tradisional khas nusantara. Ciri khas ini menjadi suatu identitas bagi masing-masing daerah seperti halnya kain tenun motif lurik jogja dan solo. Kain ini dinamakan lurik karena berasal dari bahasa Jawa Kuno yakni "*lorek*" yang berarti lajur atau garis-garis belang dapat pula berarti corak (Suprayitno, Inda Ariesta, 2014:3). Sedangkan menurut pakar kejawaan KRH Koesoemotanojo, yang memandang secara religi suku kata "*rik*" berarti garis atau parit yang dangkal yang membekas sehingga menyerupai garis yang sukar dihapus (Agung Purnomo; FP. Sriwuryani, 2015:8). Motif yang dihasilkan ialah motif garis-garis dengan perbedaan warna pada setiap garis. Motif yang muncul pada kain lurik merupakan hasil dari perumusan konsep penciptanya, yang mencerminkan pola pikir dan ekspresi dalam berkarya. Makna filosofis yang tersirat pada motif kain lurik ini berupa nasehat, petunjuk, dan harapan.

Motif lurik dapat dibedakan menjadi tiga macam corak dasar, yakni:

1. Corak lajuran, adalah corak dimana lajur/ garis-garis membujur searah benang lungsi.
2. Corak pakan malang, adalah corak dimana lajur/garis-garis melintang searah benang pakan.
3. Corak cacahan/ kotak-kotak, adalah corak yang terjadi dari persilangan antara corak lajuran dengan corak pakan malang (Nian S. Djoemena, Lurik dalam Agung Purnomo; FP. Sriwuryani, 2015:6).

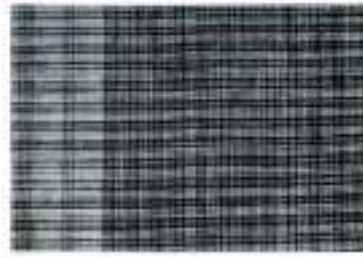
Motif lurik awalnya dibuat dalam warna terbatas hanya hitam dan putih atau kombinasi keduanya (Suprayitno, Inda Ariesta, 2014:30). Namun seiring perkembangannya warna kain lurik menjadi lebih bervariasi. Pewarna kain menggunakan pewarna yang berasal dari alam. Rendaman daun pohon tom menghasilkan warna nila, biru tua, dan hitam, sedangkan batang pohon mahoni menghasilkan warna coklat. Komposisi warna dan garis kain lurik memiliki makna tertentu. Sehingga waktu penggunaannya dapat merepresentasikan makna atau pesan yang akan disampaikan acara saat atau moment yang sesuai itu.



Gambar 1. Motif lurik Telupat
(Sumber: Nia S. Djoemena dalam jurnal Suprayitno)



Gambar 2. Motif lurik Dringin
(Sumber: Nia S. Djoemena dalam jurnal Suprayitno)



Gambar 3. Motif lurik Tumbur Pecah
(Sumber: Nia S. Djoemena dalam jurnal Suprayitno)

Dahulu kain lurik banyak digunakan oleh kalangan keraton dan masyarakat biasa sebagai pakaian sehari-hari. Motif lurik yang digunakan oleh kalangan keraton memiliki perbedaan dengan motif lurik yang digunakan masyarakat biasa. Namun seiring perkembangan zaman penggunaan kain lurik sebagai pakaian sehari-hari mulai tergeserkan dengan pakaian modern. Oleh sebab itu saat ini lurik hanya digunakan oleh masyarakat pada saat peristiwa-peristiwa tertentu saja sebagai pakaian adat. Adanya kenyataan ini membuat kain lurik menjadi kurang memiliki peminat, sehingga perlu adanya inovasi dan perhatian semua pihak yang terkait, anak bangsa yang merasa memiliki culture heritage Lurik Pedan untuk mengekspose ke permukaan sebagai produk unggulan daerah, agar kain lurik tetap eksis di era global. Umumnya inovasi yang dilakukan pada kain lurik terbatas pada bidang desain *fashion*, tetapi sebenarnya penggunaan kain lurik juga dapat diimplementasikan pada bidang desain interior.



Gambar. 4. Lurik Pedan
(Sumber: Haris Setiawan, 2017)

Desain Interior

Desain interior merupakan seni terapan atau *applied art*. Desain interior pada mulanya menitikberatkan pada fungsi semata, namun pada perkembangannya desain interior memiliki jangkauan yang lebih jauh lagi yaitu mencakup semua unsur keindahan dari berbagai macam aspek sehingga menimbulkan kepuasan bagi si penghuni. (Pamudji Suptandar, 1999:11). Keberadaan desain interior sebagai seni terapan berupaya untuk menciptakan wujud visual yang dikehendaki agar tercapai kesan visual. Hasil dari kesan visual selanjutnya akan menimbulkan rasa puas bagi si penghuni. Agar tercapai itu semua maka diperlukan aspek pembentuk dan pengisi ruang.

Aspek pembentuk ruang terdiri dari lantai, dinding, dan ceiling, sedangkan pengisi ruang meliputi furniture, elemen dekoratif, dan alat pengkondisi ruang. Menurut Friedman elemen ruang tersebut terdiri dari: bahan unsur

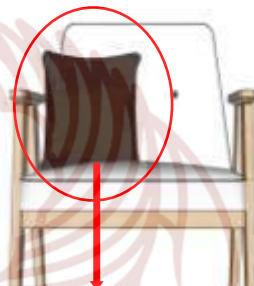
pembentuk ruang, furniture, aksesoris ruang, penghawaan, dan tata letak (Agung Purnomo; FP. Sriwuryani, 2015:12). Sebagai pembentuk ruang, lantai adalah bidang datar, tingkatan dasar bidang datar pada ruang interior (Francis D.K. Ching, *Interior Design Illustrated* dalam Dwi Retno Sri Ambarwati dan Eni Puji Astuti, 2). Desain pola lantai dan permainan level lantai dapat menjadi pembatas imajiner sebuah ruang. Selain pola lantai, pemilihan material lantai dapat mendukung kesan visual yang diharapkan. Lantai dapat berfungsi sebagai struktur dasar atau alas bagi bidang vertikal. Dinding merupakan bidang vertical, fungsi dinding selain sebagai struktur ialah sebagai pemisah (*wall partition*). Pengolahan dinding menggunakan material yang tepat dapat berpengaruh terhadap kesan visual yang ingin dicapai. Agar tercapai kesan ruangan yang diinginkan maka diperlukan bidang datar sebagai pembatas ruang atas.

Langit-langit atau ceiling ialah bidang horizontal yang terletak di atas garis pandang manusia. Fungsi ceiling sebagai penutup dan pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya (J. Pamudji Suptandar, 1999:61). Material yang digunakan sebagai ceiling dapat bervariasi sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Pemilihan material yang tepat dapat mendukung kesan visual yang diharapkan. Material pembentuk ruang dalam interior memiliki ragam jenis yang banyak. Salah satu material yang dapat digunakan sebagai pembentuk ruang ialah tekstil. Material tekstil atau kain dapat mencerminkan ciri khas bangsa Indonesia jika menggunakan kain tradisional atau motif daerah. Saat ini banyak desainer interior yang melakukan inovasi terhadap material kain tradisional salah satunya kain lurik. Tujuan dari inovasi ini untuk memberi identitas bangsa Indonesia pada setiap karya, selain itu makna yang terkandung dalam kain tradisional diharapkan mampu menjadi petuah bagi

penggunanya. Sehingga dampak positif yang diharapkan ialah pendapatan pengrajin kain lurik jadi lebih meningkat.

Aplikasi Lurik pada Desain Interior

Penerapan kain lurik pada interior perlu mendapatkan perhatian dan apresiasi yang lebih. Ini disebabkan karena penggunaan kain lurik selama ini hanya terbatas pada kebutuhan dibidang fashion saja. Jika dikaji lebih jauh penggunaan kain lurik dapat menyatu dengan elemen-elemen interior yang ada seperti lantai, dinding, ceiling, dan furniture. Hal ini sangat baik dari segi fungsi dan estetika. Kain lurik cukup dikenal baik di Indonesia dan ini menjadi prospek baik untuk diperkenalkan di luar negeri sebagai produk warisan budaya yang dapat dikombinasikan kedalam elemen interior dan furniture. Dalam pengaplikasiannya kain lurik memiliki nilai budaya dan nilai jual yang tinggi ini, diterapkan dengan kombinasi gaya dan material pendukung lain sehingga dapat melahirkan hibriditas desain yang memiliki esensi/ nilai (Grace Hartanti, 2011:579)



Contoh bantal kursi yang menggunakan kain motif lurik jogja



Gambar 4. Contoh desain Kursi yang mengaplikasi motif kain lurik Pedan (Desain : Rahayu NI, 2017)



Gambar . sketsa awal sebelum produksi art work

(sketsa : siti Badriyah, 2017)



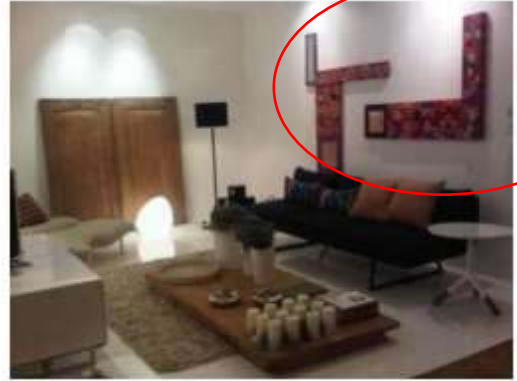
Gambar 5. Contoh aplikasi kain lurik yang dikombinasi dengan kayu sebagai ajang promosi Lurik carnival 2017(Foto : Haris Setiawan, 2017)



Kain songket digunakan sebagai finishing dudukan kursi

Gambar 6. Dokumentasi karya Desainer Interior HDII dalam *exhibition* di Rich Carlton, Pacific Place. Contoh

penerapan kain songket Palembang yang dikombinasikan dengan material kayu menjadi sebuah kursi
(Sumber: Grace Hartanti, 2011)



Gambar 7. Dokumentasi karya Desainer Interior HDII dalam *exhibition* di Rich Carlton, Pacific Place. Contoh penerapan kain tenun songket Bali sebagai elemen dekoratif ruangan yang di letakkan di dinding.
(Sumber: Grace Hartanti, 2011)

Inovasi Lurik pada Desain Interior

Lurik sebagai kain tradisi merupakan budaya agung yang mampu menjadi produk unggulan Kabupaten Klaten. Karakter visualnya menjadi spesifikasi dan ciri khas yang bisa diberdayakan sebagai produk yang mampu bersaing serta sebagai media diplomasi potensial bangsa. Pengembangan dan pemberdayaan melalui pola diversifikasi akan memberikan peluang lebih sebagai produk kerajinan yang mampu meningkatkan daya saing industry tersebut. Hotel adalah sasaran yang tepat sebagai aplikasi produk kreatif Lurik, media promosi efektif dan potensial . Hotel berkelas selalu memnyuguhkan atmosfir yang unik dan menarik . Dimana keunikan digali dari etnisitas lokal yang kaya produk tradisi. Hal ini menjadikan media promosi yang sangat efektif. Upaya untuk menampilkan atmosfir tradisi akan membutuhkan komponen-komponen pelengkap interior yang terintegrasi dalam style

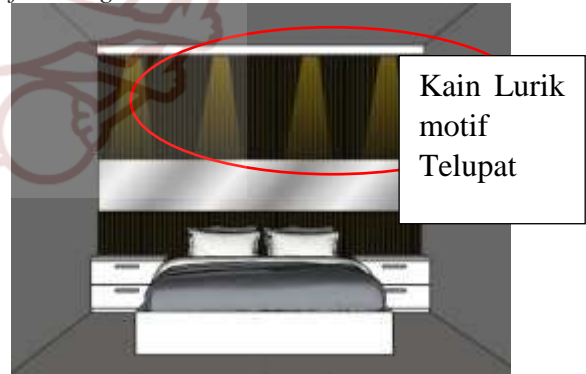
dan tema interior yang dipilih. Upaya tersebut didukung oleh preferensi tinggi turis mancanegara yang membutuhkan performa hotel bernuasa tradisional dan ramah lingkungan. Preferensi tersebut merupakan indikasi positif bagi upaya pengembangan dan peningkatan produktivitas industri Lurik tradisi.

Kain lurik memiliki ciri khas yang berkarakter, baik motif dan tekstur serta bahan (warna alam) . Motif yang kaya dan memiliki pengembangan dasar, kaya dengan makna filosofis. Lurik dengan motif dasar garis lurus, memiliki kesan tegas dan modern sebagai unsur kekinian. Lurik yang di implementasikan pada interior digunakan sebagai unsur estetis pada dinding baik berupa partisi maupun berupa *artwork*. Lurik dapat juga diterapkan pada furniture seperti sofa, *finishing* kap lampu, *finishing headbord* tempat tidur, dan lain sebagainya. Penerapan motif lurik pada interior tidak terpaku pada material kain saja, tetapi dapat di implementasikan pada material plat besi sebagai partisi. Partisi merupakan dinding imajiner yang berfungsi sebagai pembatas ruang yang bernilai/ estetis. Motif lurik yang di terapkan pada material plat besi di bentuk dengan teknik *cutting* laser. Sehingga kesan yang dihasilkan dari inovasi ini membuat motif lurik menjadi tampak kekinian.



Gambar 9. Contoh lain transformasi motif lurik pada mebel sebagai seat cover dan top table (foto: Siti Badriyah, 2017)

Gambar 8 dan 9 merupakan contoh inovasi motif lurik yang diaplikasikan pada elemen interior menggunakan teknik stilasi penyederhanaan bentuk. Pada gambar 8, motif lurik Telupat di implementasikan ke dalam sebuah partisi dengan menggunakan material plat besi dan kayu. Sehingga muncul kesan kekinian dalam motif tradisional. Sedangkan pada gambar 9, motif kotak-kotak merupakan hasil transformasi dari motif lurik tumbur pecah dengan melakukan penyederhanaan bentuk. Selain menjadi partisi motif lurik dapat di aplikasikan sebagai *artwork* dan *finishing* furniture.



Gambar 10. Contoh penggunaan kain lurik sebagai material *finishing wall backdrop*



Lampu belajar
dengan material
kayu kombinasi
kain lurik sebagai
material finishing
kap lampu

Gambar 11. Contoh penggunaan kain lurik sebagai kap lampu
(Foto: Siti Badriyah, 2017)

Pada gambar 10 lurik motif telupat digunakan sebagai finishing *wall backdrop*. Penerapan kain lurik pada elemen interior bertujuan sebagai inovasi terhadap kain tradisional. Selain memberi inovasi kain lurik juga dapat menjadi unsur dekoratif karena memiliki pola dan warna yang menarik. Pada gambar 11 menggunakan lurik motif kotak-kotak sebagai kap lampu yang dikombinasikan dengan material kayu.

Kesimpulan

Kain tenun lurik merupakan warisan budaya Indonesia seperti halnya kain batik yang telah ada sejak dahulu. Keberadaan kain lurik sebagai warisan bangsa tentu sudah dikenal oleh masyarakat luas. Saat ini masyarakat hanya mengetahui kain lurik hanya digunakan sebatas produk fashion. Namun sebenarnya potensi kain lurik dapat dikembangkan lebih luas lagi dengan merangkul sector bidang desain

interior. Pengaplikasian kain lurik pada bidang interior dapat menjadi sebuah inovasi yang perlu diperhitungkan. Kain lurik dapat dikombinasikan pada elemen interior dan juga furniture serta dapat menjadi elemen dekoratif ruangan.

Adanya unsur tradisional dalam karya desain dapat dijadikan ajang memperkenalkan kain lurik Indonesia dikancah internasional. Apalagi perkembangan zaman saat ini berlangsung sangat cepat sehingga dapat memudahkan orang untuk berkreasi. Dengan kemudahan berkreasi, diharapkan dapat menerapkan kain tenun dan kearifan local lainnya dalam setiap elemen desain. Selain itu, adanya inovasi kain lurik pada bidang interior menjadi jalan untuk melestarikan kain lurik. Cara pelestarian dengan berbagai inovasi yang tepat dapat meningkatkan produksi tenun lurik. Diharapkan dengan menggandeng aspek desain baik interior maupun *fashion*, produksi tenun lurik dapat terus meningkat dan memberikan kontribusi nilai jual yang tinggi. Sehingga dapat menjadi salah satu produk ekspor yang dapat meningkatkan devisa Negara, meningkatkan penghasilan pengrajinnya, dan menjadi identitas bagi karya-karya anak negeri dalam hal ini desainer interior Indonesia yang berkualitas dan bernilai jual tinggi baik di dalam negeri maupun mancanegara.

Upaya melestarikan warisan budaya leluhur Lurik Pedan ini menjadi orientasi konstruktif bagi pelaksanaan Pengabdian pada Masyarakat dalam skema Hilink Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Program kerjasama yang sinergis triple helix antara akademisi, mitra industry, mitra pmda dan masyarakat penopang budaya tradisi kain Lurik Pedan. Agenda utama program tersebut adalah peningkatan daya saing produk Lurik Pedan melalui inovasi desain diversifikasi kain Lurik melalui perwujudan berupa produk acesories interior untuk memenuhi kebutuhan perhotelan berupa acesories

bernuansa tradisi. Penekanan program yang berbeda untuk tiap tahun, tahun pertama pada peningkatan produktivitas produksi dan kinerja, tahun ke 2 adalah focus pada upaya-upaya pemasaran dan penguatan kualitas dan kuantitas produk, ketiga adalah kemandirian mitra industry. Melalui program-program berorientasi konservasi menjadikan produk unggulan daerah semakin berkibar sehingga mampu membangun system ekonomi lebih baik dan dinikmati masyarakat penopangnya.

C. BAGIAN AKHIR

Bagian Akhir

Puji syukur ke Hadirat Alloh SWT yang telah melimpahkan RahmatNya sehingga kegiatan PPM Hi-link tahun ke 2 ini terlaksana dengan lancar sesuai rencana program. Pada kesempatan yang baik ini kami tim PPM skema Hi-link ISI Surakarta tahun 2017 yang berjudul “ Inovasi desain dan Produksi Kain Tenun Lurik Pedan dalam memenuhi Kebutuhan Accessories Hotel” menghaturkan penghargaan serta mengucapkan beribu terima kasih kepada pihak-pihak yang terkait antara lain sebagai berikut :

1. DIKTI KEMENRISTEK RI , yang telah mendanai kegiatan ini, yang dengan bantuan dana sehingga agenda-agenda kegiatan Hilink mampu bermanfaat bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat , baik pengabdian, pengrajin dan masyarakat yang ada di sekitar sentra industri binaan, serta peningkatan kesejahteraan masyarakat Indonesia pada umumnya.
2. Rektor ISI beserta LPPMP ISI Surakarta yang telah mendukung dan memberikan semangat

dalam menyelesaikan kegiatan Hi-link sesuai agenda perencanaan .

3. Seluruh mitra kerja yang bersinergi dalam team (UKM baik industri dan pengrajin) di ruang lingkup kabupaten Klaten yang telah bersemangat, bersinergi dalam peningkatan kreativitas dalam tiap sajian agenda kegiatan Hilink.

4. Disperindagkop Kabupaten Klaten yang telah ikut mendanai dan dengan baik berkoordinasi dalam agenda kegiatan Hi-link.

5. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu.

Hal terakhir kami segenap tim Hi-link ” Inovasi Desain dan Produksi Kain Lurik Pedan dalam memenuhi kebutuhan Accessories Hotel ” semoga hasil dari kegiatan ini dapat bermanfaat bagi masyarakat Indonesia (khususnya pengrajin dan mitra industry, dan masyarakat sekitarnya) dan menstimulus, memotivasi untuk lebih mencintai, memberdayakan dan menggali potensi lokal sebagai power value daya saing bangsa untuk selalu tegak dan berkiprah dalam kancah internasional.

Daftar Pustaka

- Agung Purnomo, FP. Sriwuryani, 2015. *Pengembangan Desain Kain Lurik Bayat Untuk Elemen Interior Sebagai Upaya Optimalisasi Potensi Industri Kreatif Di Kecamatan Bayat Kabupaten Klaten*, Institut Seni Indonesia Surakarta, Surakarta.
- Grace Hartanti, 2011. *Tenun Dan Penerapannya Pada Desain Interior Sebagai Warisan Budaya Yang Memiliki Nilai Jual Yang Tinggi*, Bina Nusantara University, Jakarta.
- Suprayitno, Inda Ariesta, 2014. *Makna Simbolik Dibalik Kain Lurik Solo-Yogyakarta*, Bina Nusantara University, Jakarta.
- Artikel Internet:
- Bahan kain, 2014. Mengenal Kain Lurik dan Sejarahnya. Diakses dari <http://bahankain.com/2014/04/13/mengenal-kain-lurik-dan-sejarahnya/>
- Endro Priherdityo, 2016. Kisah Panjang Lurik, Si Kain Bergaris. Diakses dari <http://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20160330013322-277-120390/kisah-panjang-lurik-si-kain-bergaris/>
- Feti Anggraeni, 2007. Lurik, Dari Masa Ke Masa. Diakses dari <http://www.kain-lurik.com/artikel/6-sejarah-lurik>

PENINGKATAN PEMASARAN KAIN LURIK MELALUI INOVASI DESAIN ACSESORIS INTERIOR PERHOTELAN

Siti Badriyah¹ dan Amina Sukma Dewi²

Institut Seni Indonesia¹

Jln. Ki Hajar Dewantoro No 19

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sebelas Maret Surakarta²

Jln. Ir Sutami 36A Ketingan Jebres Surakarta

Email: Sitibadriyah30@yahoo.com¹

Email : dewivaa@yahoo.co.id²

Haris Setyawan, ST, M.Eng

Fakultas Teknologi Informatika

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima

Disetujui

Dipublikasikan

Abstrak

Tujuan dari pengabdian ini adalah meningkatkan kenaikan omzet penjualan produk pada industri tenun Lurik pedan CV. Warisan Multi Tenun melalui penekanan pada teknis pemasaran. Produk budaya kain Lurik Pedan dikembangkan dalam produk *craft (interior acesories)* sehingga tidak hanya menasar pada produk fashion akan tetap juga interior. Inovasi desain dan teknologi diterapkan untuk mendongkrak kinerja produktivitas sehingga mampu memenuhi permintaan pembeli secara berkelanjutan. Usaha yang dilakukan adalah dengan meningkatkan pemasaran kain Lurik dilakukan melalui pengoptimalan sarana dan prasarana produksi, dengan cara penerapan pola diversifikasi produk dalam produksi, diversifikasi pengembangan produk terbagi dalam dua sub-kegiatan, yakni pengembangan desain limbah kain lurik dengan bambu sebagai aksesoris interior dan art work, serta pengembangan produk melalui inovasi desain pelengkap fashion dan furniture, pengoptimalan pemasaran melalui IT, dan pelatihan dan pendampingan.

Kata kunci : inovasi desain, acesories interior, Lurik Pedan

MARKETING INCREASE OF "LURIK" FABRICS THROUGH INNOVATIVE DESIGN IN HOTEL INTERIOR ACCESSORIES S

Abstract

The social community service aims to increase the selling products of "lurik" fabrics on CV. Warisan Multi Tenun emphasizing on marketing technique. This products developed in craft

products (interior accessories) targeting in the both of fashion and interior products. The innovative design and technology are applied to increase the production performance that lead them to fulfil continously the demand of buyers. The way to reach the goals is by increasing marketing through optimal facilities and infrastructure of production, and the diviersity of products. The diverse products is devided into two sub-efforts; developing design with bamboo as interior accessories and art work, and innovative design of complementary fashion and furniture. The optimal marketing uses information technology, training, and business assistance.

Keywords: innovative design, interior accessories, "Lurik Pedan"

JEL Classification: ...

✉Alamat korespondensi : Yapak No 26/11 Troketon Pedan Klaten 57468
Instansi : ISI Surakarta, Jln Ki Hajar Dewantoro No 19 Jebres Surakarta
E-mail: Sitibadrivah30@yahoo.com

ISSN
2086-0668 (cetak)
2337-5434 (online)

PENDAHULUAN

Kelestarian dan eksistensi kain lurik Pedan merupakan tanggungjawab bersama sebagai generasi penerus dalam membawa pesan budaya tradisi yang menjadikan bangsa ini bermartabat sebagai pemilik warisan budaya. Bersinergis dengan beberapa pihak dalam kegiatan yang berorientasi, menjadikan produk kain lurik ini produk unggulan bagi kabupaten Klaten serta mampu menopang perekonomian masyarakat daerah karena industri tersebut adalah industri padat karya yang menyerap tenaga kerja yang mana keahliannya secara evolutif dikembangkan dan ditingkatkan. Namun kendalanya dalam peningkatan daya saing industri tradisional kain lurik ini adalah persaingan dengan industri tekstil modern, dibutuhkan kerjasama berbagai pihak untuk tetap mengendalikan mutu dan jumlah produk. Dengan demikian akan selalu menjadi produk unggulan daerah dengan ciri khas dan karakter yang

mampu bertahan. Bahkan, tetap dapat bersaing di pasar global sebagai produk spesifik diantara maraknya tekstil modern.

Pengendalian mutu dan jumlah di sini mencakup pada beberapa capaian dalam hal manajemennya, antara lain pendampingan produksi, diversifikasi produk (pengembangan produk), peningkatan produktivitas, peningkatan efisiensi proses, yang mana proses lebih fleksibel, aman, dan ramah lingkungan, serta pemanfaatan teknologi sebagai faktor penunjang dalam pemasaran produknya.

Diversifikasi produk merupakan strategi untuk pertumbuhan perusahaan dengan membuka atau membeli usaha-usaha di luar produk dan pasar perusahaan yang sekarang (Kotler dan Armstrong, 1997). Pada produk lurik ini diversifikasi dilakukan dengan membuka usaha yang berbeda dengan usaha sebelumnya, dalam hal ini dapat diwujudkan dengan bentuk pemanfaatan sisa kain untuk accesories hotel.

Untuk diversifikasi produk yang berbahan dasar kain lurik diperlukan inovasi produk dan desain, kualitas, dan teknis pengerjaannya. Inovasi produk dan desain lebih ditekankan pada pemanfaatan sisa kain lurik yang didesain menjadi produk yang unik.

Diversifikasi produk untuk berbahan dasar kain lurik ini tetap dikembangkan dan membutuhkan perbaikan desain, kualitas dan pengerjaan secara teknis. Capaian kualitas ditujukan pada keunikan ornament, bahan ramah lingkungan, desain, proses produksi, *finishing* hingga *packaging*. Sedang kuantitas produk ditangani dengan penempatan keahlian dan *skill* (menenun, membatik, merajut, menempel, melukis) melalui pelatihan dengan produk stimulus. Penambahan peralatan tenun berbasis ATBM dengan inovasi diperlukan untuk meningkatkan efisiensi kinerja proses produksi. Program pemasaran ditekankan pada aplikasi teknologi IT untuk menunjang diversifikasi produk, yaitu dengan pemasaran efektif yang dijalankan secara progresif baik pameran produk maupun *On line* melalui IT. Pengelolaan industri di tingkat manajemen juga dikenalkan standar baku manajemen usaha secara lebih profesional melalui pelatihan manajemen, keuangan, pajak dan pemasaran secara lebih efektif.

CV Warisan Multi Tenun (WMT) merupakan mitra industri produk kain lurik Pedan yang mampu mempertahankan produksinya hingga kini, serta mampu memenuhi permintaan pembeli, meskipun masih bertahan pada perangkat produksi dengan ATBM. Sejalan dengan itu, CV Warisan Multi Tenun (WMT) merasa termotivasi dan antusias dalam meningkatkan kemajuan usaha dan

berniat mensejahterakan para pengrajin di bawah naungannya.

Salah satu langkah untuk meningkatkan kemajuan usahanya, CV Warisan Multi Tenun mengembangkan segmen di bidang *fashion*, antara lain produksi tas tangan wanita dan baju lurik. Tetapi limbah hasil pengembangan produk yang belum teratasi menjadi hal yang utama yang memerlukan solusi. Pola pikir pemanfaatan limbah dengan variasi bahan lain yang ada di lingkungan sekitar atau memanfaatkan alam berusaha diwujudkan sebagai produk kreatif bernilai seni.

METODE

Peningkatan pemasaran kain Lurik dilakukan melalui pengoptimalan sarana dan prasarana produksi, dengan cara :

1. Penerapan pola diversifikasi produk dalam produksi. Diversifikasi pengembangan produk terbagi dalam dua sub-kegiatan, yakni:
 1. Pengembangan desain limbah kain lurik dengan\ bambu sebagai aksesoris interior dan art work
 2. Pengembangan produk melalui inovasi desain pelengkap *fashion* dan furniture
2. Pengoptimalan pemasaran melalui IT
3. Pelatihan dan Pendampingan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsistensi penerapan diversifikasi produk masih dianggap perlu dikembangkan sebagai upaya peningkatan kualitas produk, pemantapan ketrampilan pengrajin dan pengulangan produk yang sama akan baik untuk mendapatkan peningkatan kualitas pengerjaan dan finishing.

Diversifikasi dalam hal ini menggabungkan Lurik dengan beberapa bahan yang melimpah di wilayah Klaten seperti bambu, kayu jati, kayu ranting, gerabah, dan pengrajin yang tersebar di ruang lingkup wilayah produk setara. Bambu merupakan bahan yang mudah didapat dan pengrajin yang adapun sangat banyak. Suntikan desain sangat dibutuhkan pengrajin bambu, sehingga produksinya semakin bervariasi dan mampu mensejajarkan dengan produk ekspor. Produk bambu yang didesain seperti standing lamp, wall lamp, basket, hanging lamp sebagai pengisi interior.

1. Penerapan pola diversifikasi produk dalam produksi

Pengembangan desain limbah kain lurik dengan bambu sebagai accesories interior dan art work. Hal ini dilakukan dengan cara pembuatan desain sketsa dengan memberikan sentuhan ornament bergaya Jawa modern dan bahan ramah lingkungan. Aplikasi ornament bisa melalui border (lurik) maupun batik dan lukis pada bambu.

Pengembangan produk melalui inovasi desain pelengkap fashion dan furniture. Pengembangan produk ini secara tidak langsung membangun pola pikir dan untuk selalu bisa memanfaatkan limbah kain sebagai media kreativitas yang menghasilkan tambahan pemasukan. Produk tersebut antara lain dikembangkan produk aksesoris antara lain art work, wall lamp, standing lamp, table lamp, payung hias, furniture, dan souvenir hotel berupa (sandal, bloknote, kipas, dompet HP, kalung).

a) Art Work

Art work wayang ini berbahan dasar kayu akasia, dengan dibatik serta dimodifikasi dengan limbah lurik. Keunikan craft ini ada pada ornament

dan wayang nya yang khas, selain membutuhkan ketlatenan pengrajin juga butuh inovasi-inovasi dengan tetap memegang pakem visualisasi pakem wayang. Beberapa komponen *art work* dari limbah lurik bisa didapat secara maksimal dengan kreativitas dan galian ide siapa saja yang secara teknis mudah diwujudkan. Komponen *art work* berbahan limbah lurik menarik untuk digali dalam bentuk-bentuk yang beragam dengan kreativitas yang tak terbatas. Bentuk-bentuk yang simple lebih baik dan bisa menghasilkan komposisi desain *art work* lebih unik.

b) Inovasi Armatur lampu

Inovasi armatur lampu dimaksimalisasi pada penggalian ide bagaimana Lurik mampu tampil dalam ranah craft interior yang mampu bersanding dengan produk segmen internasional. Juga dalam pengembangan desain pada armature lampu. Inovasi eksplorasi bambu dipadu Lurik dikembangkan melalui desain-desain kap (armature) lampu. Desain mengacu pada karakter bahan (bambu) dan tampilan lurik. Ada beberapa desain yang harus dimodifikasi bahan lain karena secara teknis baik bagi tampilan akhir.

c) Inovasi pada Furniture

Desain inovasi lurik tidak akan kehabisan ide desain jika berpegang pada kreativitas, dan pengembangan inovasi pengabdian. Karya produk pada tahun ini pada aspek furniture mengolah desain area lounge, yakni terdiri dari satu set area duduk, art work, hanging lamp, wall lamp dan standing lamp.

Aspek kenyamanan ditekankan pada desain furniture area duduk, durasi aktivitas menunggu menjadi pertimbangan pemilihan bahan dan

material yang mendukung tujuan tersebut. Seperti yang diutarakan Marizar (2005) bahwa kenyamanan dapat dicapai melalui bentuk yang sesuai dengan fungsi dan juga anatomi tubuh manusia. Kreasi furniture dari bahan konstruksi kayu jati, dipadu dudukan dengan sit cover lurik. Perpaduan menarik berbasis tradisi ini akan dilengkapi furnishing seperti standing lamp, wall lamp dan hanging lamp di area lobby yang akan display di show room lantai dasar. sebagai pencitraan akan didisplay tersusun rapi helai demi helai aneka produk kain lurik CV WMT.

d) Inovasi pada Fashion

Kreasi produk pelengkap fashion merupakan salah satu bentuk pengembangan produk kain lurik yang dapat menggerakkan kreativitas dan inovasi bagi mitra. Dengan demikian mitra berinisiatif sendiri terpacu untuk mengembangkan sisi fashion juga. Terutama produk tas tangan wanita dengan berbagai model menarik. Rancangan pakaian jadi di tahun ini juga diproduksi dan didisplay, tampak sekali perubahan semangat untuk meningkatkan kemajuan usahanya.

2. Pengoptimalan pemasaran melalui IT

Berkembangnya sistem teknologi membawa pengaruh bagi kegiatan pemasaran suatu produk, yaitu dalam mempromosikan produk, pemasar mulai memanfaatkan kemajuan teknologi dengan melakukan penjualan secara online. Penjualan online merupakan penjualan melalui media internet, yang mana penjual dan pembeli tidak bertemu secara langsung.

Pemasaran melalui penjualan online tidak hanya dilakukan bagi perusahaan yang besar saja, melainkan

dapat pula dilakukan untuk sebuah UKM, yang mana lebih memiliki produk yang spesifik, sehingga diperlukan sistem informasi sebagai sarana penjualan online. Sistem informasi yang dikembangkan adalah suatu sistem berbasis komputer untuk mendukung kegiatan manajemen usaha dalam menyelesaikan masalah pemasaran produk pada UKM, dalam hal ini adalah UKM Lurik dan diharapkan akan memberikan keuntungan yang signifikan bagi ukm tersebut.

Tujuan dikembangkan sistem ini adalah:

a. Promosi

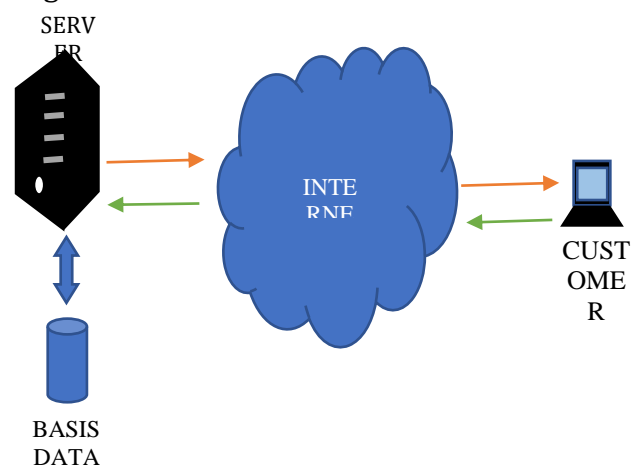
Dengan aplikasi yang berbasis web, maka UKM dapat mempromosikan produk-produknya ke masyarakat dunia melalui teknologi internet, sehingga masyarakat dunia bisa mengenal dan mengetahui produk UKM yang berada di Pedan.

b. Transaksi Jual Beli

Dalam aplikasi ini juga didukung sistem yang digunakan untuk melakukan transaksi jual beli secara online. Pembeli bisa berbelanja dengan memilih produk yang ditawarkan, mentransfer sesuai jumlah harga yang harus dibayar dan barang pun dikirimkan ke alamat pembeli.

c. Arsitektur

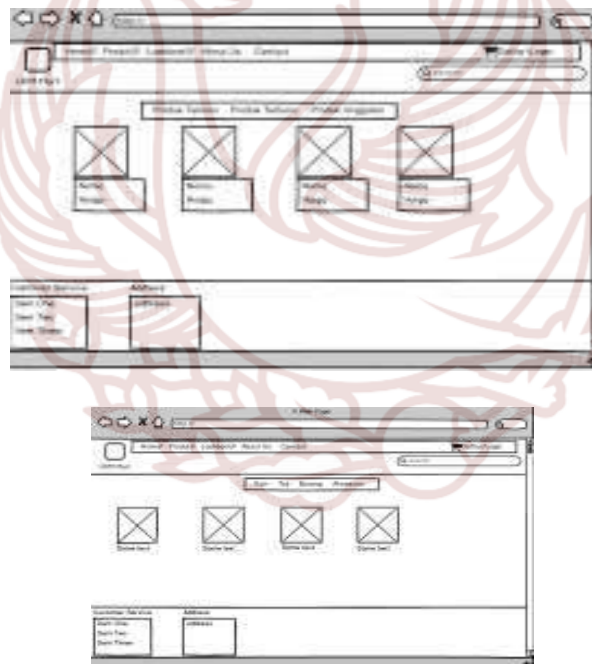
Sistem ini memiliki arsitektur sebagaimana dapat dilihat pada gambar berikut :



Aplikasi berbasis web yang dikembangkan berada pada sebuah server yang memiliki sebuah basisdata yang digunakan untuk menyimpan data-data yang diperlukan dalam system ini. Server dikelola oleh seorang administrator yang bertugas untuk mengupdate data sehingga informasi yang tersedia dalam basis data menjadi data terkini. Informasi yang ditampilkan dalam halaman utama adalah barang-barang yang diproduksi berikut deskripsinya, harga jual barang, alamat ukm, nomor yang bisa dihubungi beserta alamat email.

Konsumen mengakses aplikasi melalui internet untuk melihat-lihat produk yang dimiliki UKM ataupun membeli barang tersebut. Transaksi jual beli dilakukan dengan tahap-tahap berikut :

- a) Konsumen memilih barang untuk dimasukkan dalam keranjang belanja
- b) Setelah selesai memilih barang, maka akan ditampilkan jumlah uang yang harus dibayar melalui rekening tertentu lalu bukti transfer dikirim ke alamat email ukm untuk diproses, barang dikirim oleh UKM dan pembeli diberikan no resi pengiriman.



Gambar. 1. Skema mekanisme On Line Pemasaran IT
(Desain: Haris Setyawan, 2017)

3. Pelatihan dan Pendampingan

Pelatihan dilakukan dengan melatih SDM nya dengan berbagai pengetahuan tentang manajemen dan pemasaran, serta ketrampilan mengenai pengembangan desain limbah kain lurik dengan bambu sebagai accesories interior, art work, dan inovasi desain pelengkap fashion dan furnitur.

Push pada *attitude* dan *skill*, dengan pola pelatihan dan pendampingan sehingga membantu pembentukan pola pikir kreatif, *responsive* dan

bertanggungjawab. Penguatan SDM akan menciptakan peluang-peluang bagi pengembangan produk yang lebih berkualitas dan mengejar kuantitas produk.

Tabel 2 Hasil Pengembangan Produk dan Inovasi Produk

No	Kegiatan	Cara yang Dilakukan	Hasil
1.	Penerapan pola diversifikasi produk dalam produksi	a. Pengembangan desain limbah kain lurik dengan\ bambu sebagai aksesoris interior dan art work b. Pengembangan produk melalui inovasi desain pelengkap fashion dan furniture	Art Work, Inovasi pada amatur lampu, Inovasi pada furniture, inovasi pada fashion
2.	Pengoptimalan pemasaran melalui IT	Promosi Online, Transaksi Online, dan Arsitektur Online	Proses pemasaran online dan transaksi online
3.	Pelatihan dan Pendampingan	Pemberian Pelatihan kepada mitra dalam usaha inovasi dan kreasi produk, dilanjutkan dengan pendampingan	Hasil karya inovasi produk

Sumber: hasil pengabdian (2017)

SIMPULAN DAN SARAN

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa peningkatan pemasaran kain Lurik dilakukan melalui pengoptimalan sarana dan prasarana produksi, dengan cara :

1. Penerapan pola diversifikasi produk dalam produksi. Diversifikasi pengembangan produk terbagi dalam dua sub-kegiatan , yakni:
 - a. Pengembangan desain limbah kain lurik dengan\ bambu sebagai aksesoris interior dan art work

- b. Pengembangan produk melalui inovasi desain pelengkap fashion dan furniture
 2. Pengoptimalan pemasaran melalui IT
 3. Pelatihan dan Pendampingan
- Kain lurik merupakan salah satu warisan dari nenek moyang yang mana sampai sekarang masih terus berkembang, bahkan menjadi salah satu ciri khas di kota Klaten. Dengan pelatihan dan pendampingan yang telah diberikan, maka pengrajin lurik diharapkan dapat ikut serta berperan dalam event atau acara-acara besar,

seperti Festival Lurik dan Tenun, yang mana dapat memanfaatkan sisa kain lurik untuk dibentuk hiasan dalam festival lurik dan tenun.

REFERENSI

Antonson, Stephen, Kathteen Hackett, *Home From The Hardware Store*, United State Of America: Rodale inc. , 733 Third Avenue, New York, NY, 10017, 2010.

De Chiara, Julius panero, Martin Zeknik, *Time Saver Standart Interior Design and Space Planning*, Mc Graw Hill.Inc: New York , 1992, p. 706.

Djoemena , Nian, S, 2000, *Lurik Garis-garis Bertuah*, Jakarta: Djambatan.

Kotler dan Amstrong, 1997, *Prinsip-prinsip Pemasaran*, Jakarta: Erlangga.

Kriya Indonesia Craft, No 11 2008, p. 49.

Marizar, Eddy S, 2005, *Designing Furniture (Tehnik Merancang Mebel Kreatif)*, Yogyakarta : Media Pressindo.

Musman Asti, 2016, *Lurik, Pesona, Ragam dan Filosofi*, Yogyakarta, p 99.



LURIK IN INTERIOR

(INNOVATION AND APPLICATION)

Siti Badriyah
sitibadriyah30@yahoo.com

Abstract

As the founder of Indonesian identity, many traditional fabrics are now experiencing various innovations. The purpose of this innovation is that traditional fabrics can still exist following the development of the times. One of the traditional fabrics that has great potential to develop is *lurik* fabric. The application of Lurik to the interior can be an innovation that needs to be taken into account. Lurik can be combined on interior elements as well as furniture and can be a decorative element of the room. In addition, if applied with a combination of style and other supporting materials so that it can give birth to design hybridity that has the essence / value. So the application of *Lurik* that innovate can give birth to quality products and also can increase income for craftman. This research is based on practice, symbolic interaction analysis, and research method which includes training with mentoring, data collection with field survey and practice such as interview technique, field observation (observation) and documentation. Physical data (samples) of lurik products on the interior.

Keywords: Innovation, Application, Interior Design

Background

Indonesian is a country rich in cultural diversity of traditional dance, carving, and cloth. Traditional cloth is one of local wisdom that forms the identity of Indonesia both outside and inside the country. As the founder of Indonesian identity, many traditional fabrics are now experiencing various innovations. The purpose of this innovation so that traditional fabrics can still exist to follow the times. Traditional handicraft products as Potential international diplomacy media. In addition, creativity in handicraft products is the main economic resource of the Indonesian nation. Its existence will always sustain the economy of the supporters of the visual culture, because the industry is labor-intensive. One of the traditional fabrics that has great potential to develop is Lurik. Lurik belong to the type of woven fabric that has the meaning and taste of high art. Woven fabric is a fabric produced from weaving process using either non-machine loom (ATBM) or machine loom (ATM).

The problem faced is the increasing number of trades Lurik traditional industry out of business. Decrease in production quantity and increasingly marginalized by modern textile industry capable of producing mass quantity and quality of textile product. So between the demand and production is less balanced. Consumption in an increasingly descending society makes it increasingly difficult for the industry to flourish. Through community service with field survey methods and observations and data analysis in the form of product condition, production process and global market orientation, an intensive approach is aimed at constructive patterns in the creative mindset of human resources, the attitude of love of local products through the method of practice of design innovation training and mentoring in developing Lurik through the pattern of product diversification, namely the application of Lurik on interior design, such as in furniture and interior acesories. This study aims to formulate the conservation effort of Lurik as a cultural heritage through design innovation, especially interior design, so it is useful for its existence as well as increasing production (both quality and quantity) according to global market segment, and increasingly strengthening the quality of cultural tradition as improving prosperity and economy .

Lurik and Meaning

Weaving is an activity that has existed for a long time. Weaving activities produce traditional cloths typical of the archipelago. This characteristic becomes an identity for each region as well as woven fabric motif lurik Jogja and Solo. This cloth is called *Lurik* because it comes from the Old Javanese word "lorek" which means strip or stripes can also mean style (Suprayitno, Inda Ariesta, 2014: 3). Meanwhile, according to expert *kejawen* KRH Koesoemotanoyo, which views religiously the syllable "rik" means a shallow line or trench that imprint so that it resembles the difficult line deleted (Agung Purnomo; FP Sriwuryani, 2015: 8). The resulting motif is the stripe motif with the color difference on each line. The motif that appears on the striated cloth is the result of the formulation of the concept of the creator, which reflects the mindset and expression in the work. The philosophical meaning implied in this striated fabric motif is in the form of advice, guidance, and hope.

Lurik motif can be divided into three basic types, namely:

1. The pattern of *Lajuran*, is the pattern in which the lane / lines are longitudinal in the direction of the lungsi thread.
2. Pattern of *pakan malang*, is a pattern where the lane / lines transverse in the direction of *pakan* yarn.
3. Pattern of *Cacahan*, is a pattern that occurs from the cross between the *Lajuran* pattern with the pattern of *Pakan malang* (Nian S. Djoemena, Lurik in Agung Purnomo, FP Sriwuryani, 2015: 6).

Lurik was originally made in a limited color only black and white or a combination of both (Suprayitno, Inda Ariesta, 2014: 30). But over the development of the Lurik becomes more varied. The dye fabric uses a dye that comes from nature. The tom leaf soaking produces the color of indigo, dark blue, and black, while the mahogany tree trunks produce a brown color. The composition of color and line of lurik cloth has a certain meaning. So that the time of its use can represent the meaning or message to be delivered event moment or moment accordingly.



Figure 1. Telstat lurik motif
(Source: Nia S. Djoemena in the journal Suprayitno)



Gambar 2. Motif lurik Dringin
(Sumber: Nia S. Djoemena dalam jurnal Suprayitno)

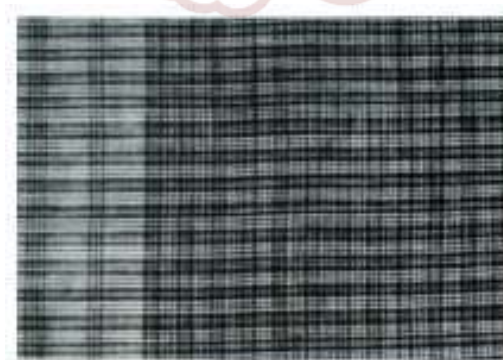


Figure 2. The motive of Dringin lurik
(Source: Nia S. Djoemena in the journal Suprayitno)

Formerly *lurik* cloth is widely used by the palace and ordinary people as everyday clothes. *Lurik* used by the palace has a difference with *Lurik* motif used by ordinary people. But over the development of the age of the use of *lurik* cloth as daily clothing began decreased with modern clothes. Therefore, nowadays lurik is only used by people at certain events only as customary clothing. The existence of this fact makes the lurik fabrics become less enthusiastic, so the need for innovation and the attention of all parties involved, the nation's children who feel culture heritage Lurik Pedan to expose to the surface as a regional superior product, so that the lurik cloth still exist in the global era. Generally the innovations made on the lurik fabric are limited to the field of fashion design, but the actual use of lurik fabrics can also be implemented in the field of interior design.



Picture. 4. Lurik Pedan (Source: Haris Setiawan, 2017)

Interior design

Interior design is applied or applied art. Interior design initially focuses on the function alone, but in its development interior design has a further range that includes all the elements of beauty from various aspects so as to generate satisfaction for the occupants. (Pamudji Suptandar, 1999: 11). The existence of interior design as applied art seeks to create the desired visual form to achieve the visual impression. The results of the next visual impression will cause a sense of satisfaction for the occupants. In order to achieve it all the necessary aspects of forming and furnishing room.

Aspects of space forming consists of floors, walls, and ceiling, while the furnishing room include furniture, decorative elements, and conditioning equipment. According to Friedman, the element of space consists of: the elements

of space, furniture, room accessories, ventilation , and layout (Agung Purnomo, FP Sriwuryani, 2015: 12). As a space shaper, the floor is a flat plane, the base level of the flat plane on the interior space (Francis D.K. Ching, Interior Design Illustrated in Dwi Retno Sri Ambarwati and Eni Puji Astuti, 2).

Design floor patterns and floor level games can be an imaginary barrier of space. In addition to the floor pattern, the selection of floor materials can support the expected visual impression. The floor can serve as the base structure or base for the vertical plane. Wall is a vertical field, the function of the wall other than as a structure is as a separator (wall partition). Processing the walls using the right materials can affect the visual impression to be achieved.

Ceiling is a horizontal plane located above the human line of sight. The function of ceiling as cover and forming of space with the existing field beneath it (J. Pamudji Suptandar, 1999: 61). The material used as a ceiling can vary according to the concept that has been made. The selection of the right material can support the expected visual impression. Material forming space in the interior has a variety of types that many. One of the materials that can be used as the forming of space is textile. Textile or cloth material can reflect the characteristics of the Indonesian people when using traditional cloth or regional motifs. Today many interior designers who innovate on traditional fabric materials one of them lurik . The purpose of this innovation to give the identity of the nation of Indonesia in every work, in addition to the meaning contained in traditional cloth is expected to be an advice for its users. So the expected positive impact is the income of lurik craftsmen so that more increases desired impression of the room required a flat field as the upper space divider.

Lurik Application on Interior Design

Application of lurik fabric on the interior needs to get more attention and appreciation. This is because the use of lurik so far only limited to the needs in the field of fashion alone. If further studied the use of Lurik can blend with existing interior elements such as floor, wall, ceiling, and furniture. It is very good in terms of function and aesthetics. Lurik are well known in Indonesia and this is a good

prospect to be introduced abroad as a product of cultural heritage that can be combined into interior and furniture elements. In the application of striated fabrics have a high value of culture and selling value, applied with a combination of style and other supporting materials so that it can give birth to design hybridity that has essence / value (Grace Hartanti, 2011: 579).

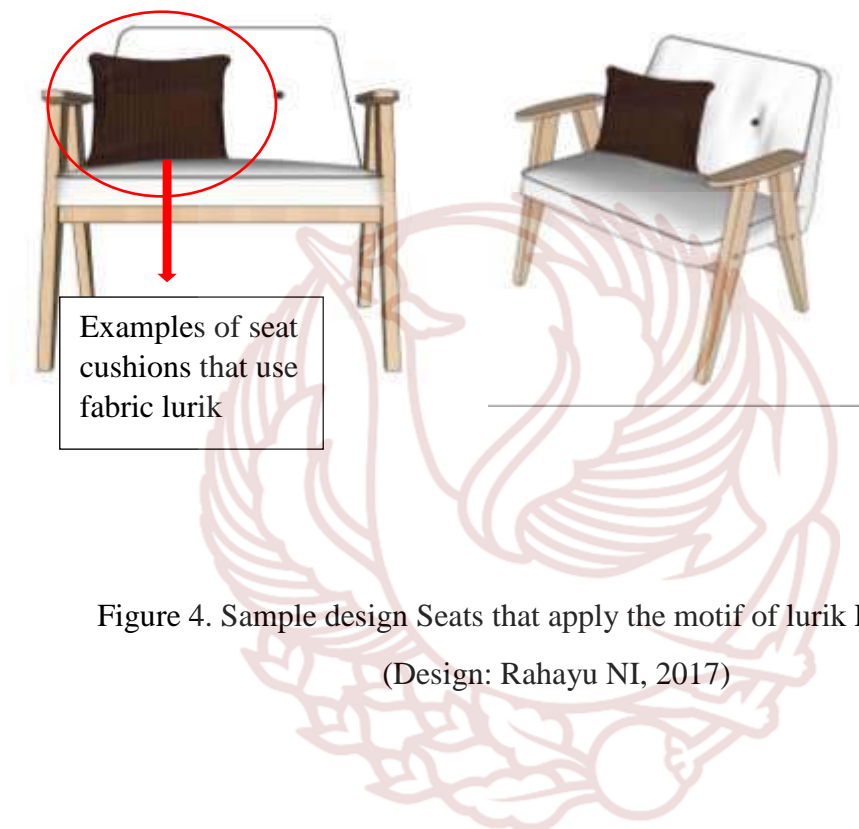


Figure 4. Sample design Seats that apply the motif of lurik Pedan fabric
(Design: Rahayu NI, 2017)



Figure 5. Sample application of striated fabric combined with wood on the dining chairs.



Figure 6. Documentation of HDII Interior Designer's work in exhibition at Rich Carlton, Pacific Place. Examples of application of Palembang songket cloth combined with wood material into a chair (Source: Grace Hartanti, 2011)

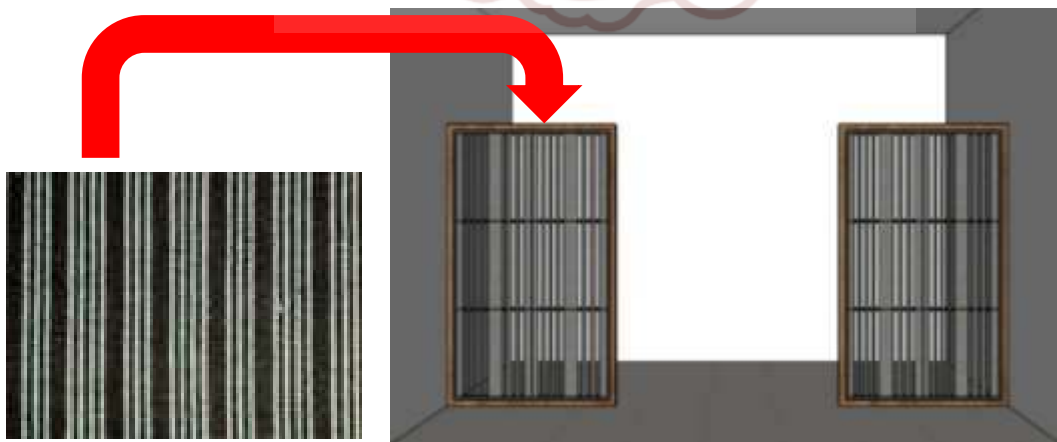


Figure 7. Documentation of HDII Interior Designer's work in exhibition at Rich Carlton, Pacific Place. Examples of the application of Balinese songket woven fabric as a decorative element of the room is placed on the wall.

(Source: Grace Hartanti, 2011)

Lurik Innovation in Interior Design

Lurik as cloth tradition is a great culture that can be a superior product of Klaten Regency. The visual character becomes a specification and characteristic that can be empowered as a product that can compete as well as potential national diplomacy media. Development and empowerment through the diversification model will provide more opportunities as a handicraft product that can improve the competitiveness of the industry. The hotel is the right target as *Lurik*'s creative product application, effective and potential promotional media. The classy hotel always presents a unique and interesting atmosphere. Where uniqueness is extracted from local ethnicity rich in traditional products. This makes the media a very effective campaign (effective promotion). Attempts to showcase the traditional atmosphere will require integrated interior complement components in selected style and interior themes. This effort is supported by the high preference of foreign tourists who need the performance of traditional and eco-friendly hotel. These preferences are a positive indication for the development and enhancement of *Lurik*'s traditional industrial productivity.



Gambar 8. Contoh transformati motif lurik dengan penyederhanaan bentuk

Lurik have characteristic characteristics, both motifs and textures and materials (natural colors). The motive is rich and has a basic development, rich with philosophical meaning. Lurik with the basic motive of a straight line, has a firm and modern impression as an element of contemporary. Lurik that is implemented on the interior is used as an aesthetic element in the form of partitions or artwork. Lurik can also be applied to furniture such as sofa's seat cover, finishing lampshade, bedding headbord finishing, and so forth. Application of the lurik motif on the interior is not fixated on the fabric material, but can be implemented on the iron plate material as a partition. Partition is an imaginary wall that serves as a aesthetic space restriction . Lurik that apply to the iron plate material in the form with laser cutting techniques. So the impression resulting from this innovation makes the motive lurik become visible present.

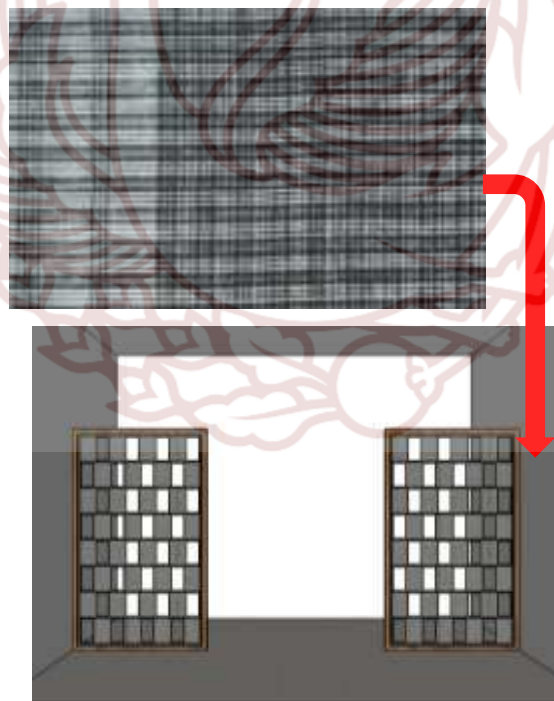


Figure 9. Another example of the transformation of the striated motif by the simplification of the form

Figures 8 and 9 are examples of innovative lurik motifs applied to interior elements using a simplified form of stylization technique. In figure 8, the *Telupat* lurik motif is implemented into a partition using an iron and wood plate material. So that appears the present moment in the traditional motif. While in Figure 9, the checkered motif is the result of transformation of the *tumbar pecah* lurik motif by simplifying the shape. In addition to being a lurik motif partition can be applied as artwork and furniture finishing.



Figure 10. Examples of the use of striated fabrics as wall backdrop finishing materials

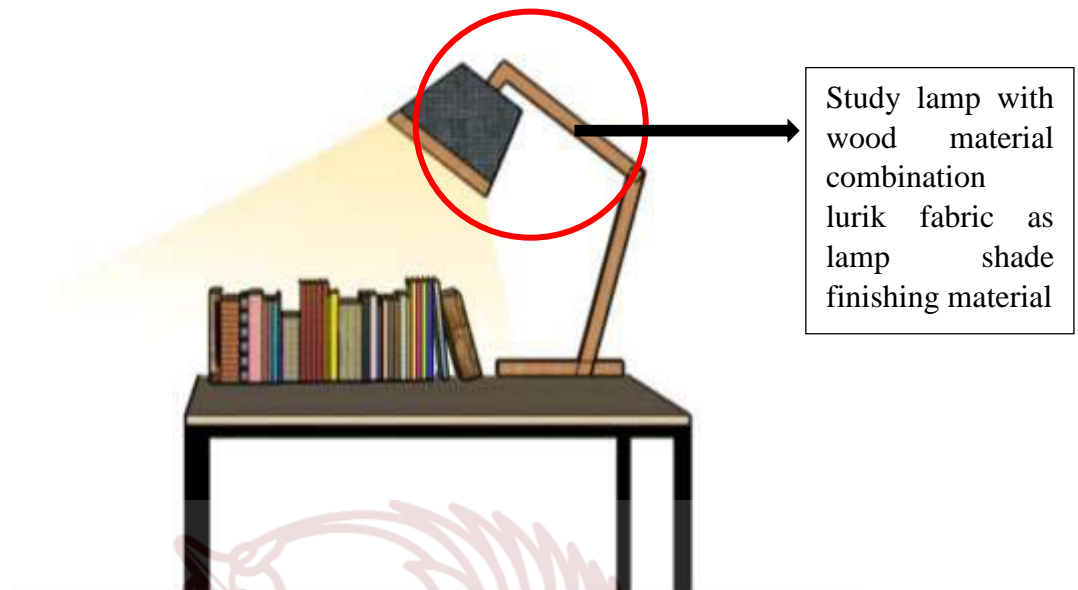


Figure 11. Example of using lurik cloth as a lampshade

In the picture 10 lurik telupat motif is used as wall backdrop finishing. The application of *Lurik* to interior elements aims to innovate traditional fabrics. In addition to innovative its can also be a decorative element because it has an attractive pattern and color. In figure 11 it uses striated plaid lurik as lamp shade combined with wood material.

Conclusion

Lurik is Indonesia's cultural heritage as well as batik cloth that has existed since the first. The existence of *lurik* cloth as a nation's heritage of course already known by the wider community. Currently people only know lurik is only used limited to fashion products. But actually the potential of lurik can be expanded more broadly by embracing the interior design sector. The application of *Lurik* to the interior can be an innovation that needs to be taken into account. *Lurik* can be combined on interior elements as well as furniture and can be a decorative element of the room.

The existence of traditional elements in the design work can be used as an event to introduce Indonesian's lurik on international level. Moreover, the development of the current era is very fast so it can facilitate people to be creative. With ease of creativity, it is expected to apply the woven fabric and other local wisdom in every design element. In addition, the innovation of *lurik* fabric in the field of interior becomes a way to preserve *lurik* fabric. How to preserve with the right innovations can increase the production of weaving lurik. It is expected that by holding the design aspects of both interior and fashion, weaving lurik production can continue to increase and contribute high selling value. So it can be one of the export products that can increase the country's foreign exchange, increase the income of its craftsmen, and become the identity for the works of the country's children in this case the interior designer of Indonesia a quality and high selling value both domestically and abroad.

The effort to preserve the ancestral cultural heritage of Lurik Pedan has become a constructive orientation for the implementation of Community Service in the Hilink Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta scheme. A synergic triple helix cooperation program between academia, industry partners, local government partners and the traditional cultural support community of Lurik Pedan fabric. The main orientation of the program is to improve the product competitiveness of Lurik Pedan. Through diversified design innovation of Lurik fabrics through the embodiment of interior acresories products , to meet the needs of hospitality in the form of impression tradition acesories . Different program emphasis for each year, first year on increasing productivity of production and performance, year 2 is focused on marketing efforts and strengthening product quality and quantity, third is the independence of industry partners. Through conservation-oriented programs, the region's superior products are increasingly flown so as to build a better economic system and be enjoyed by its supporting communities.

Referention

Agung Purnomo, FP. Sriwuryani, 2015. *Pengembangan Desain Kain Lurik Bayat Untuk Elemen Interior Sebagai Upaya Optimalisasi Potensi Industri Kreatif Di Kecamatan Bayat Kabupaten Klaten*, Institut Seni Indonesia Surakarta, Surakarta.

Grace Hartanti, 2011. *Tenun Dan Penerapannya Pada Desain Interior Sebagai Warisan Budaya Yang Memiliki Nilai Jual Yang Tinggi*, Bina Nusantara University, Jakarta.

Suprayitno, Inda Ariesta, 2014. *Makna Simbolik Dibalik Kain Lurik Solo-Yogyakarta*, Bina Nusantara University, Jakarta.

Artikel Internet:

Bahan kain, 2014. Mengenal Kain Lurik dan Sejarahnya. Diakses dari <http://bahankain.com/2014/04/13/mengenal-kain-lurik-dan-sejarahnya/>

Endro Priherdityo, 2016. Kisah Panjang Lurik, Si Kain Bergaris. Diakses dari <http://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20160330013322-277-120390/kisah-panjang-lurik-si-kain-bergaris/>

Feti Anggraeni, 2007. Lurik, Dari Masa Ke Masa. Diakses dari <http://www.kain-lurik.com/artikel/6-sejarah-lurik>



Bahan Ajar

Mata Kuliah Desain Mebel 2



FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA
2017

Oleh: Siti Badriyah, S.Sn, M.Hum

Kata Pengantar

Mata Kuliah “**Desain Mebel 2**” merupakan mata kuliah lanjutan Desain Mebel 1 yang wajib diikuti oleh mahasiswa Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain. Bahan ajar bersifat aditif sebagai substansi materi dan diharapkan menjadi acuan dalam proses pembelajaran kreativitas, khususnya produksi mebel dengan memanfaatkan limbah. Hal ini digunakan sebagai kerangka pendukung mata kuliah perancangan yang sejak dua tahun terakhir ini menjadi program institusi.

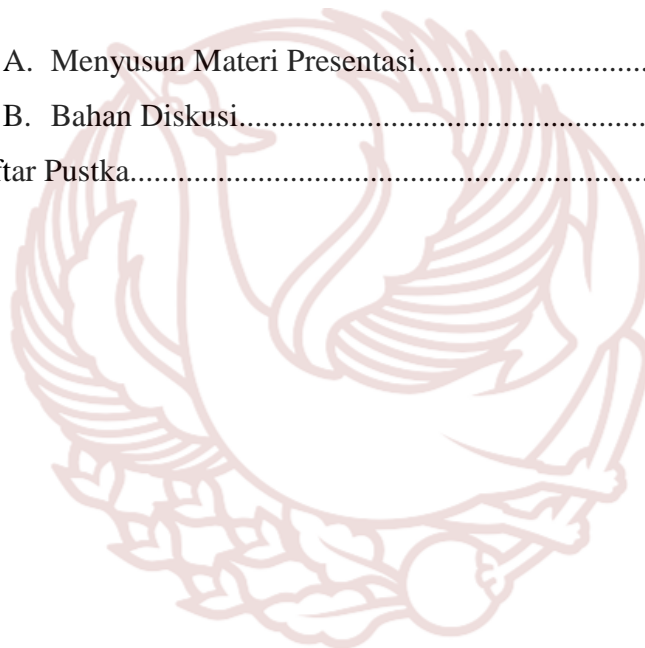
Bahan ajar ini dihimpun dari berbagai sumber buku dan *hand out* yang memiliki referensi berbagai sumber (kompilasi) dan merupakan hasil kreativitas nyata dengan inovasi dosen dalam mengolah program Pengabdian Masyarakat kerjasam dengan UKM mitra industri di bidang tekstil tradisional dan kerajinan tangan yang sinergis di area pengabdian. Kegiatan tersebut juga berkolaborasi dengan Disperindagkop Kab. Klaten dan pihak hotel Semesta Semarang dan Hotel Sunan. Bahan ajar ini merupakan substansi murni dari inovasi dan kreativitas pengabdian yang materinya kemudian distrukturkan menjadi Bab-Bab sesuai dengan Garis-Garis Besar Rancangan Pembelajaran (GRBP).

Bahan ajar ini banyak kekurangan dalam penyusunan dan penyajiannya, sehingga kami mengharapkan *input* konstruktif dari pembaca. Kami juga menghaturkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga bahan ajar ini dapat tersusun dan diterbitkan.

DAFTAR ISI

	Halaman Judul.....	i
	Kata Pengantar.....	1
	Daftar Isi.....	2
Bab I	Pendahuluan.....	4
	A. Deskripsi Singkat.....	4
	B. Tujuan Umum.....	4
	C. Tujuan Khusus.....	5
	D. Manfaat.....	5
Bab II	Pengertian.....	6
	A. Pengertian Desain Mebel.....	6
	B. Ruang Lingkup Desain Mebel.....	7
	C. Peranan Desain Mebel	16
	D. Bahan Diskusi.....	17
Bab III	Peranan.....	19
	A. Peranan Limbah Kain lurik dan Kayu pada Mebel.....	19
	B. Jenis Aplikasi Inovasi Limbah Kain lurik dan Kayu pada Mebel.....	20
	C. Bahan Diskusi.....	23
Bab IV	Proses Desain.....	25
	A. Tahapan Proses Desain.....	25
	B. Bahan Diskusi.....	29
Bab V	Menyusun Programming.....	30
	A. Programming Pembuatan Inovasi Limbah Kain lurik dan Kayu pada Mebel.....	30
	B. Pendekatan Pemecah Desain.....	33
	C. Analisa Alternatif Desain.....	33
	D. Transformasi Ide Desain.....	34

	E. Hasil Keputusan.....	34
	F. Bahan Diskusi.....	35
Bab VI	Produksi.....	36
	A. Proses Produksi.....	36
	B. Material.....	36
	C. <i>Finishing</i>	38
	D. <i>Packing</i>	39
	E. Bahan Diskusi.....	39
Bab VII	Presentasi Karya.....	41
	A. Menyusun Materi Presentasi.....	41
	B. Bahan Diskusi.....	41
	Daftar Pustaka.....	42



BAB I

Pendahuluan

A. Deskripsi singkat

Mata kuliah ini membahas pengertian dan ruang lingkup inovasi limbah kain lurik dan kayu pada mebel. Peranan dan masalah limbah kain lurik dan kayu pada mebel, aspek produksi, permintaan dan penawaran produksi, evaluasi hasil produksi limbah kain lurik dan kayu pada mebel, serta penilaian fungsi maupun estetisnya. Pada mata kuliah ini mahasiswa diwajibkan merancang desain khususnya mebel dengan inovasi limbah kain lurik dan kayu berdasarkan proses tahapan desain. Studi kasus merupakan model pembelajaran sebagai pendukung permasalahan desain dan selanjutnya proses kreativitas yang memunculkan ide inovasi sebuah produk mebel menggunakan limbah kain lurik dan kayu. Ide-ide tersebut dikembangkan dan diwujudkan berupa alternatif desain yang dituangkan dalam eksplorasi sketsa desain. Tahapan berikutnya adalah pemilihan desain alternatif terpilih dengan berbagai pertimbangan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan sebagai tuntutan desain. Desain terpilih sebagai bahan untuk proses desain produksi pada tahap akhirnya.

B. Tujuan Umum

1. Memberi pemahaman prinsip estetika komposisi dalam desain mebel.

2. Memberi pemahan peranan limbah kain lurik dan kayu dalam meingkatkan produksi mebel.
3. Meberi pemahaman berbagai pendukung inovasi limbah kain lurik dan kayu sebagai produk mebel.
4. Mampu memahami kebutuhan pasar terutama dalam bidang mebel.
5. Mempu membuat desain inovasi khususnya mebel dengan menggunakan bahan utama limbah lurik dan kayu dan bahan pendukungnya.
6. Mampu mentransformasikan ide gagasan sebuah desain produk dari mebel berbahan limbah kain lurik dan kayu.

C. Tujuan Khusus

1. Mampu menjelaskan konsep dasar ilmu perancangan sebagai landasan dalam produksi mebel.
2. Mempu menjelaskan keterkaitan peranan limbah kain lurik dan kayu dalam penciptaan desain mebel.
3. Mempu memanfaatkan bahan kain limbah lurik dan kayu untuk diolah menjadi mebel yang fungsional maupun estetis dan bernilai jual.

D. Manfaat Mata Kuliah

Manfaat mata kuliah Desain Mebel 2 ini adalah keterampilan merumuskan, mengidentifikasi dan membuat rencana desain berupa mebel merupakan sasaran utama capaian mata kuliah. Mata kuliah Desain Mebel 2 merupakan mata kuliah yang diberikan di semester 5, diharapkan mahasiswa mempunyai keterampilan dan inovasi di bidang interior khususnya mebel

berbahan dasar limbah kain lurik dan kayu dengan tahapan perencanaan sesuai dengan proses desain.

BAB II

Pengertian dan Ruang Lingkup Desain Mebel

Tujuan Umum : Memahami pengertian dan ruang lingkup desain mebel

Tujuan Khusus :

1. Mampu menjelaskan pengertian dan ruang lingkup desain mebel
2. Mampu menjelaskan kedudukan desain mebel

A. Pengertian Desain Mebel

Sebelum mengetahui maksud dari desain mebel, terlebih dahulu harus diketahui makna masing-masing dari desain dan mebel. Desain adalah suatu sistem yang berlaku untuk segala macam jenis perancangan, dimana titik beratnya adalah melihat segala sesuatu persoalan tidak secara terpisah atau tersendiri melainkan sebagai satu kesatuan, dimana satu masalah dengan lainnya saling kait-mengkait (Pamudji Sutandar,1993). Dari berbagai literatur, desain memang memiliki banyak arti. Istilah desain sebenarnya tidaklah sesederhana dan sedatar arti harafiahnya, yang sebatas perancangan, sketsa, dan perencanaan. Sekilah, predikatnya sebagai seni terapan juga memberi kesan seakan desain adalah pekerjaan simpel, tetapi sebenarnya realitas desain sangatlah kompleks. Paul Rand berpendapat bahwa, “Menjadi

Seni”, artinya desain bukan sebatas upaya penghadiran bentuk yang asal-asalan melainkan pengolahan bentuk yang kaya akan imajinasi rasa. “Menjadi Estetika”, artinya desain memasuki ruang filosofi tentang keindahan dan kehidupan yang sudah tentu membutuhkan kecerdasan dan ketepatan pemecahan masalah dalam proses kerjanya (Tri Rahayu, 2013:143).

Selanjutnya pengertian tentang mebel yaitu merupakan salah satu unsur pengisi ruang. Kata Mebel berasal dari kata *Meubel* (bahasa Belanda), *meubles* (bahasa Perancis), *möbler* (bahasa Jerman), *mobilia* (bahasa Italia) sedangkan dalam bahasa Inggris dikenal istilah *furniture*. Mebel merupakan perabot isian ruang yang berasal dari kata *movable* yang artinya bergerak, dengan kata lain mebel adalah barang perabot rumah yang bisa di geser atau dipindah-pindahkan letaknya. Mebel pada interior dapat berupa kursi, almari, meja dan sebagainya (Geck, 1997). Di dalam kamus bahasa Indonesia dijelaskan bahwa mebel adalah peralatan rumah tangga seperti kursi, meja, dan almari (Peter Salim dan Yenni Salim, 1991). Menurut kamus umum *Grolier Encyclopedia of Knowledge* (1995), dijelaskan bahwa mebel atau *furniture* adalah obyek yang memiliki fungsi dan manfaat sesuatu untuk duduk, sesuatu untuk tidur, sesuatu untuk menyimpan barang.

Jadi desain mebel dapat diartikan sebagai pengolahan bentuk tentang perabot rumah tangga yang dapat dipindah-pindahkan, di mana proses kerjanya kaya akan imajinasi dan rasa serta memasuki ruang filosofi keindahan dan kehidupan, serta membutuhkan ketepatan dan kecerdasan pemecahan masalah.

B. Ruang Lingkup Desain Mebel

Desainer mencari apa yang esensial dibalik bentuk-bentuk fisik, dan harus mampu melihat apa yang orang lain tidak bisa lihat, mampu merasakan hal unik dan penting yang di luar jangkauan nalar kebanyakan orang. Untuk membuat suatu desain mebel idealnya diperlukan persyaratan dan prinsip yang berorientasi pada seluruh anatomi dan ukuran manusia, keadaan jasmani, cara bergerak, bersikap dan tuntutan selera manusia. Maka diperlukan pemikiran konseptual agar desain dapat memenuhi permintaan pemakainya.

Menurut Gani (1995:1), dalam mendesain mebel ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dengan seksama secara menyeluruh agar desain menjadi baik dan benar, yaitu :

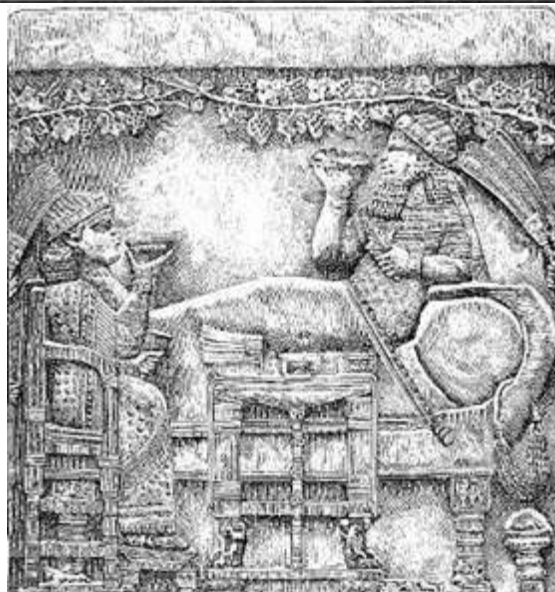
1. Tujuan pemakaian
2. Keinginan pemakai
3. Fungsi perabot
4. Bentuk atau kesan atau penampilan dari luar
5. Bahan yang dipakai
6. Konstruksi
7. Cara pembuatan



Gambar 1. Skema aspek-aspek desain mebel
(Sumber: M. Gani, 1995:1)

Menurut Mercer (1969), ada beberapa bukti tentang perkembangan desain mebel, diantaranya :

1. Situs purbakala seperti Sungai Eufrat dan Tigris ditemukan perabotan berupa batu atau tembok dengan posisi horisontal yang kemudian ternyata diketahui sebagai tempat tidur atau bangku tempat duduk.
2. Situs Piramid Mesir dalam salah satu dinding ditemukan gambar orang sedang duduk pada semacam kursi, yang kemudian diketahui mereka adalah raja dan ratu.
3. Desain mebel pada masa abad pertengahan lebih bersifat nomadik (Edward Lucie Smith, 1993), karena kebanyakan para tuan tanah atau bangsawan tidak pernah tinggal lama di suatu tempat, sehingga mereka sering membawa perabotan rumah tangga yang mereka perlukan.



Gambar 2. Situs Piramid Mesir
(Sumber : Mercer, *The Social History of The Decorative Arts*, 1969)



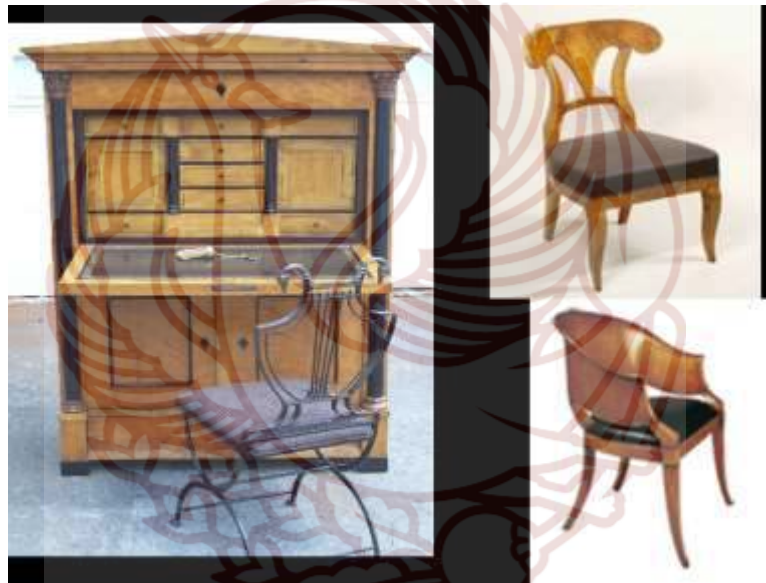
Gambar 3. Fasilitas Duduk Pada Abad Pertengahan
(Sumber : Mercer, *The Social History of The Decorative Arts*, 1969)

Setelah melewati zaman Yunani kuno (klasik), perkembangan mebel juga mengikuti perkembangan jaman berikutnya ;

1. Pada zaman Renaissance mulai dikenal sistem panel dan rangka konstruksi sehingga mebel menjadi lebih ringan dan mudah dipindahkan. Ukiran mulai banyak disukai sebagai hiasan dengan gaya mebel pada abad ini mulai

mencerminkan gagasan kenyamanan dan kemewahan, seiring mulai tumbuhnya kelas menengah. Gaya Rococo (periode Louis XV) lahir di Perancis dengan ciri bentuk ornamen garis atau spiral, motif dekoratif dengan bentuk informal dan nyaman. Gaya ini menyebabkan munculnya upaya kembali ke mebel klasik yang kemudian disebut Neoklasik.

2. Kemudian muncul Gaya Empire & Beidermeier karena pengaruh kekaisaran Perancis Napoleon Bonaparte, material utama kayu mahoni solid dan venee (lembaran kayu tipis).



Gambar 4. Desain Beirdemier
(Sumber : Page, *Furniture Designed By Architects*, 1980)

3. Pada pertengahan abad 19 banyak inovasi yang terjadi pada konstruksi mebel seperti pegas keong dalam mebel bersalut, mebel metal, mebel dari kayu lapis bahkan kertas
4. Di Austria dan Jerman muncul gaya desain mebel dengan nama Beidermeier (1815-1848), yang menekankan pada kesederhaan, kepraktisan, kenyamanan dan tidak lagi mencitrakan kemewahan. Sehingga merupakan pelopor mebel fungsional yang dibuat abad ini. Michael Thonet (1841) berhasil membuat

inovasi dengan membuat kursi dengan kayu yang dilengkungkan menggunakan teknologi press panas, dan metode produksinya menggunakan sistem spare part dan knock down. Sehingga mebel menjadi lebih murah karena diproduksi massal.

5. Pada tahun 1850-1914 muncul pergerakan *Art & Craft Movement*, *Art Nouveau*. Tidak ada inovasi dari segi teknis, tetapi inovasi muncul dalam bentuk penentangan terhadap peng gayaan dan keinginan kembali ke bentuk kesederhanaan dan konstruksi. Prinsip dari gerakan ini dikenal dengan Prinsip *Fitness for Purpose* yaitu mengurangi dekorasi yang berlebihan, menggunakan material tradisional dan metode pertukangan (craftmanship), sehingga menolak industrialisasi produksi mebel.
6. Gaya Art Deco 1914-1942 muncul sebagai reaksi terhadap Art Nouveau, dengan bercirikan penggunaan ornamen yang terbatas, bentuk sederhana, pertukangan (craftmanship), material berharga dan eksotik sehingga mebel ini sangat mahal dan hanya dimiliki orang kaya.
7. Pada 1920-an, Marcel Breuer dan Mies Van de Rohe menerapkan konsep minimalis baru dengan menggunakan besi tubular dan salut yang tipis dan kemudian dikembangkan oleh Aalvar Alto (1898-1976) dengan mengganti dilengkungkan. Rintisan itu kemudian berkembang di seluruh Skandinavia dan Amerika dengan istilah mebel organik.



Gambar 5. Barchelona Chair
(Sumber : Russel,F, A,*et.al.* *Century of Chair Design*, 1980)

8. Melalui Cranbrook Academy of Art (1932) di Amerika, Eliel Saarinen (1873-1950) menyebarluarkan pengaruh dan ‘ideologi’ desain organik Skandinavia ke Amerika, yang kemudian disebut dengan *American Look*, dengan ciri bentuk yang tegas, elemen lengkung yang dikontraskan dengan garis lurus dan metal mengkilap.
9. Pada era modern 1942-1972, Industri mebel sangat dipengaruhi setelah PD II, Mebel lebih ditekankan pada utilitas/fungsi pertama di perkenalkan di Inggris terkait suplay bahan yang berkurang. Mebel bermutu pada saat itu dibuat dari kayu Oak dan Mahoni. Selain metal dan kayu lapis, *fiber glass* dan *plastic* mulai dipakai dalam mebel. Pada masa ini berkembang mebel dengan bentuk bulat agar tampak lebih nyaman, hal ini didukung persepsi bentuk,yaitu pertama bahwa bentuk bulat memberi kesan nyaman, kedua adanya teknologi material memungkinkan menciptakan bentuk yang nyaman tanpa bantalan yang tebal, ketiga pengaruh seni patung modern.
10. Lahirnya Pos Modernisme merupakan reaksi era modernisme dengan menggunakan desain masa lalu sebagai referensi dengan pendekatan parodi/main-main. Robert Venturi, dalam desainnya menggunakan referensi gaya art deco dan victoria dalam desain mebelnya tetapi dengan bentuk baru. Kemudian lahir pula desain kontemporer yang berakar pada modernisme dan

bertumpu pada kemajuan teknologi material seperti plastik dengan bentuk yang lebih organis.

Menurut Piliang (2010), aspek perkembangan desain dan kaitannya :

Pra modern :

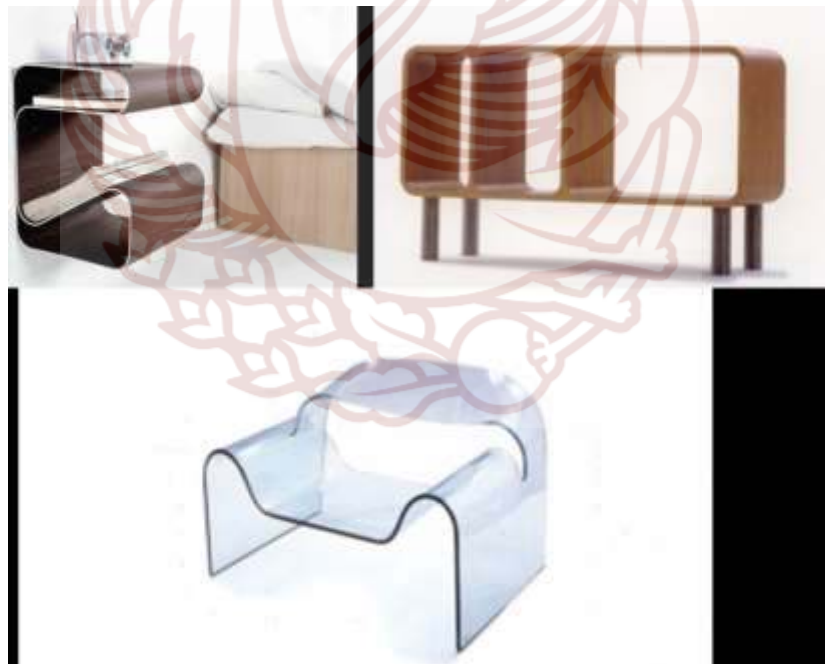
- Tradisi yang kuat
- Berdasar pada mitos
- Irasional

Modern :

- Terputusnya tradisi
- Metafora dan teknologi
- Rasional

Post modern :

- Digalinya kembali nilai tradisi
- Lahirnya mitos baru
- Pluralisme



Gambar 6. Gaya Modern Pada Desain Kursi
(Sumber : Russel, FA, *et.al.* *Century of Chair Design* ,1980)

Perbandingan aspek nilai antara modernisme dan post modernisme :

Modern :

- memutuskan mata rantai masa lalu
- inovasi individual
- orientasi pada medium
- merendahkan budaya populer
- High Art
- Tidak peduli pada kejadian sehari-hari
- Meyakini komunikasi universal
- Art for art's sake
- Formalisme
- Rasionalisme
- Abstraksisme
- Menolak kecenderungan tema-tema sosial dalam karya seni

Pasca Modern :

- Meminjam masa lalu menjadi konteks baru
- Eklektik
- Kebebasan memilih medium & tema
- Banyak menimba dari budaya populer
- Sikap kritis & skeptis seniman terhadap jamannya
- Kepedulian seniman pada aktivitas sosial politik
- Tidak meyakini komunikasi universal
- Isu-isu kelas sosial, ras, gender, usia, bangsa, agama, lingkungan hidup, dsb
- Kesementaraan
- Sadar konteks budaya lokal



Gambar 6. Gaya Postmodern pada Desain Kursi
(Sumber: Dian Fatimah)

Secara visual, tampilan modern diperlihatkan sebagai berikut :

- Geometri

- Rasional
- Fungsional
- Ekspresif
- Penggunaan teknologi canggih
- Memakai material baru

C. Peranan Desain Mebel

Peranan desain mebel dibagi atas empat pendekatan, diantaranya:

1. Pendekatan secara fungsi dan kegunaan

Pendekatan secara fungsi merujuk pada kegunaan dari mebel tersebut, misalnya untuk fasilitas duduk, fasilitas penyimpanan, fasilitas berbaring, dan fasilitas kerja.

2. Pendekatan secara aspek teknologi

Pendekatan secara aspek teknologi merujuk pada pemakaian teknologi dalam perancangan mebel tersebut. Biasanya dibagi atas dua bagian besar, yaitu memakai teknologi manual dan teknologi mesin.

3. Pendekatan secara gaya desain

Pendekatan secara gaya desain merujuk pada sejarah perkembangan mebel dari tahun ke tahun.

4. Pendekatan secara faktor status sosial.

Pendekatan secara faktor status sosial, merujuk pada fungsi lain dari mebel yang mengutamakan “nilai” atau esensi yang terdapat dalam mebel tersebut.

Prinsip dasar desain pada desain mebel adalah sebuah bentuk desain memiliki prinsip dasar yang jelas, didasarkan pada konsep bentuk

yang disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas pemakai, kesesuaian bahan yang dipilih, sistem konstruksi yang benar serta pemakaian bahan finishing yang tepat. Demikian juga mengenai volume (besaran) dengan dimensi (ukuran) dan standard yang ergonomis dan anthropometris. Memperhatikan pengerjaan detil atau profil, pemilihan jenis asesoris dengan teliti, disesuaikan dengan gaya (*style*) desain tersebut, dalam upaya menghasilkan desain fungsional, ergonomis dan estetis.

Selain itu, desain mebel sebagai salah satu kategori elemen desain yang pasti ada di hampir semua desain interior, sebagai bagian dari komponen ruang, menjadi pelengkap yang saling mendukung atau mengisi terhadap komponen-komponen ruang lainnya, dalam kaitan proses pembentukan suasana sebagai pencerminan citra dan integritas pemakai. Dalam hal ini, mebel menjadi perantara antara manusia dan ruangnya. Menawarkan adanya transisi bentuk dan skala antara ruang interior dan manusia. Membuat interior dapat dihuni karena memberikan kenyamanan dan manfaat dalam pelaksanaan aktivitasnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain mebel tidak bisa lepas dari pertimbangan desain interior (kesesuaian, keselarasan, keseimbangan dan unity antara mebel dengan ruangnya).

D. Bahan Diskusi

1. Jelaskan maksud dari desain mebel?
2. Sebutkan ruang lingkup desain mebel?
3. Jelaskan peranan desain mebel dalam mendukung tema penciptaan suasana sebuah ruangan?

4. Bagaimanakah menurut pendapatmu tentang desain mebel?

Referensi

Page, Marian, *Furniture Designed By Architects, The Architectural Press Ltd, London, 1980.*

Pile, John. F, *Interior Design*, Hary N Abrams, Inc., Publishers, New York, 1995.

Mercer,E. *The Social History of the Decorative Arts*, Meredith Press, New York, 1969.

Suptandar, J. Pamudji, *Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Desain Interior dan Arsitektur*, Penerbit Djambatan, Jakarta, 1999.

Reznikoff, S.C, *Interior Graphic and Design Standards*, Whitney Library of Design an imprint of Watson-Guptyl Publications, New York, 1986.

Russel,F, *A Century of Chair Design, Great Britain, London, 1980.*

BAB III

Peranan

Tujuan Umum : Memahami peranan inovasi limbah lurik dan kayu pada mebel

Tujuan Khusus :

1. Mampu menjelaskan inovasi limbah lurik dan kayu pada mebel
2. Mampu menjelaskan fungsi peranan inovasi limbah lurik dan kayu pada mebel

A. Peranan Limbah Kain lurik dan Kayu pada Mebel

Dalam suatu konsep desain mebel, inovasi bergantung pada bagaimana cara memandang suatu permasalahan desain. Misalnya jika seorang desainer ingin mendesain suatu kursi yang inovatif, hal pertama yang dilakukan adalah menyadari apa permasalahannya. Bukan bagaimana cara mendesain kursi untuk mendukung kegiatan orang-orang, tetapi bagaimana cara mendukung orang-orang duduk di kursi tersebut dengan nyaman. “*Solusi permasalahan*” tersebut adalah desain kursi yang akan dibuat. Satu pendekatan yang dapat digunakan adalah memisahkan pemikiran desainer

yang membuatnya berfikir tentang satu format tertentu yang spesifik, tetapi memperhatikan permasalahan desainnya (M. Sholahuddin, 2014:7). Pada mata kuliah Desain Mebel 2 ini, mahasiswa diberi kebebasan untuk mencari solusi permasalahan mengatasi limbah kain lurik dan kayu, yaitu dengan cara berinovasi untuk dijadikan produk mebel.

Sampah atau limbah merupakan salah satu permasalahan yang selalu ada di setiap daerah. Limbah tersebut terbagi menjadi limbah organik yang dapat mengalami pembusukan alami, dan limbah anorganik yang tidak mengalami pembusukan alami. Limbah kain lurik merupakan salah satu jenis limbah yang sulit diolah karena merupakan limbah anorganik yang tidak mudah terurai. Meskipun bukan menjadi limbah terbanyak, namun perlu diperhatikan karena masih sedikit industri yang mengolah limbah kain lurik jika dibandingkan dengan kertas, plastik dan lain-lain. Pengolahan limbah kain saat ini yaitu dengan cara daur ulang. Kain memiliki potensi untuk menjadi struktur yang kuat jika diolah dengan benar, sehingga memungkinkan banyaknya produk yang dapat dibuat, seperti *furniture*, bangunan, *public space*, dan sebagainya. Faktor inilah yang membuat desain produk diperlukan dalam pengolahannya.

Selain limbah kain lurik, limbah kayu juga digunakan sebagai bahan untuk membuat produk mebel pada mata kuliah ini. Limbah kayu merupakan salah satu limbah padat pada industri, pengolahannya yaitu terdiri dari sabetan, potongan kayu, tatal, serbuk gergaji dan debu. Berbagai jenis limbah padat industri pengolahan kayu pada dasarnya merupakan potensi terabaikan yang memiliki nilai atau potensi ekonomi yang cukup tinggi. Namun demikian,

beberapa material tersebut umumnya hanya mampu diproduksi oleh perusahaan-perusahaan bermodal besar. Kondisi demikian terjadi karena memerlukan peralatan, mesin dan modal yang cukup mahal. Oleh karena itu, perlunya pemanfaatan limbah kayu, lebih khusus untuk menjadi produk dengan teknologi dan biaya yang relatif terjangkau.

B. Jenis Aplikasi Inovasi Limbah Kain lurik dan Kayu pada Mebel

Upaya pemecahan masalah pada mata kuliah ini adalah dengan mengolah limbah kain lurik dan kayu untuk dimanfaatkan menjadi produk mebel. Eksplorasi pada kain lurik dapat dilakukan dengan bahan lain dan tanpa pencampuran bahan lain. Pencampuran bahan lain dapat berupa bahan kimia seperti resin, dempul, semen dan sebagainya, maupun dengan bahan organik seperti tepung sagu dan gumrosin. Proses tanpa pencampuran bahan lain bisa dengan proses pemanasan ataupun dengan teknik anyam. Kedua cara tersebut berpotensi mengubah kain lurik menjadi struktur yang kemudian dapat dibuat menjadi berbagai macam produk. Berikut beberapa contoh aplikasi inovasi desain menggunakan kain lurik.



Gambar 7. Proses pembuatan limbah lurik cetak resin serta hasil cetak sebagai top table dan acesories interior

(Sumber : Siti Badriyah, 2016)

Jenis inovasi yang diterapkan pada kali ini yang menampilkan lurik dengan performa cetak resin. Akan menghasilkan produk komponen bagi pengembangan desain mebel untuk menonjolkan karakter lokal. Tampilan Lurik tetap menampilkan kekhasan dalam performa yang lebih solid dan kuat. Proses cetak sendiri membutuhkan beberapa tahapan dan beberapa bahan yang dibutuhkan, antara lain adalah limbah kain lurik, resin super, katalis dan monomer . Proses pencetakan melalui beberapa tahapan.

Aplikasi lain dengan inovasi desain yang berbeda pada tampilan karya desain meja display, penggunaan komponen hias limbah lurik dengan tehnik tempel memberikan performa berbeda pada *top* meja yang biasanya cuma berupa kayu atau kaca sebagai penutupnya. Rancangan desain meja dengan bentuk *top* meja tak beraturan terasa apik dalam paduan ornament lurik di bawahnya.



Gambar 8. Aplikasi cetakan bahan dasar limbah lurik pada top table

(Sumber: Desain Siti Badriyah, 2016)



Gambar 9. Sketsa alternatif desain kursi aplikasi lurik
(Sumber : Desain Siti Badriyah, 2016)



Gambar 9. Desain Furniture dengan bahan dasar Lurik Pedan
(Sumber: Desain Siti Badriyah, , 2016)



Gambar 10. Desain meja dengan bahan dasar Lurik Pedan dan limbah kayu
(Sumber: Desain Siti Badriyah, , 2016)

C. Bahan Diskusi

1. Jelaskan peranan limbah kain lurik dan kayu pada produk mebel?
2. Jelaskan beberapa inovasi limbah kain lurik dan kayu untuk menjadi sebuah produk mebel?
3. Bagaimanakah menurut pendapatmu tentang inovasi limbah kain lurik dan kayu pada mebel?

Referensi

Page, Marian, *Furniture Designed By Architects*, The Architectural Press Ltd, London, 1980.

Pile, John. F, *Interior Design*, Hary N Abrams, Inc., Publishers, New York, 1995.

Mercer,E. *The Social History of the Decorative Arts*, Meredith Press, New York, 1969.

Suptandar, J. Pamudji, *Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Desain Interior dan Arsitektur*, Penerbit Djambatan, Jakarta, 1999.

Reznikoff, S.C, *Interior Graphic and Design Standards*, Whitney Library of Design an imprint of Watson-Guption Publications, New York, 1986.

Russel,F, *A Century of Chair Design*, Great Britain, London, 1980.

BAB IV

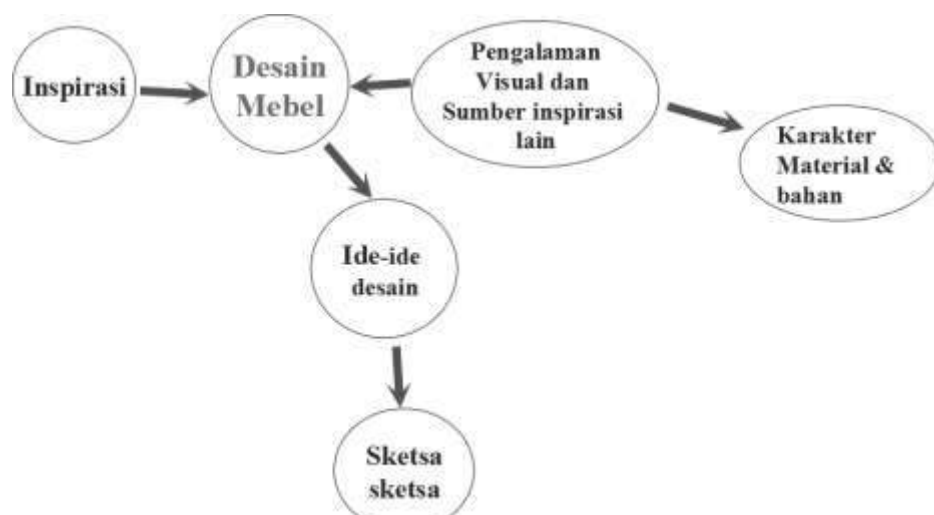
Proses Desain

Tujuan Umum : Memahami tahapan proses desain mebel

Tujuan Khusus : Mampu menjelaskan tahapan proses desain

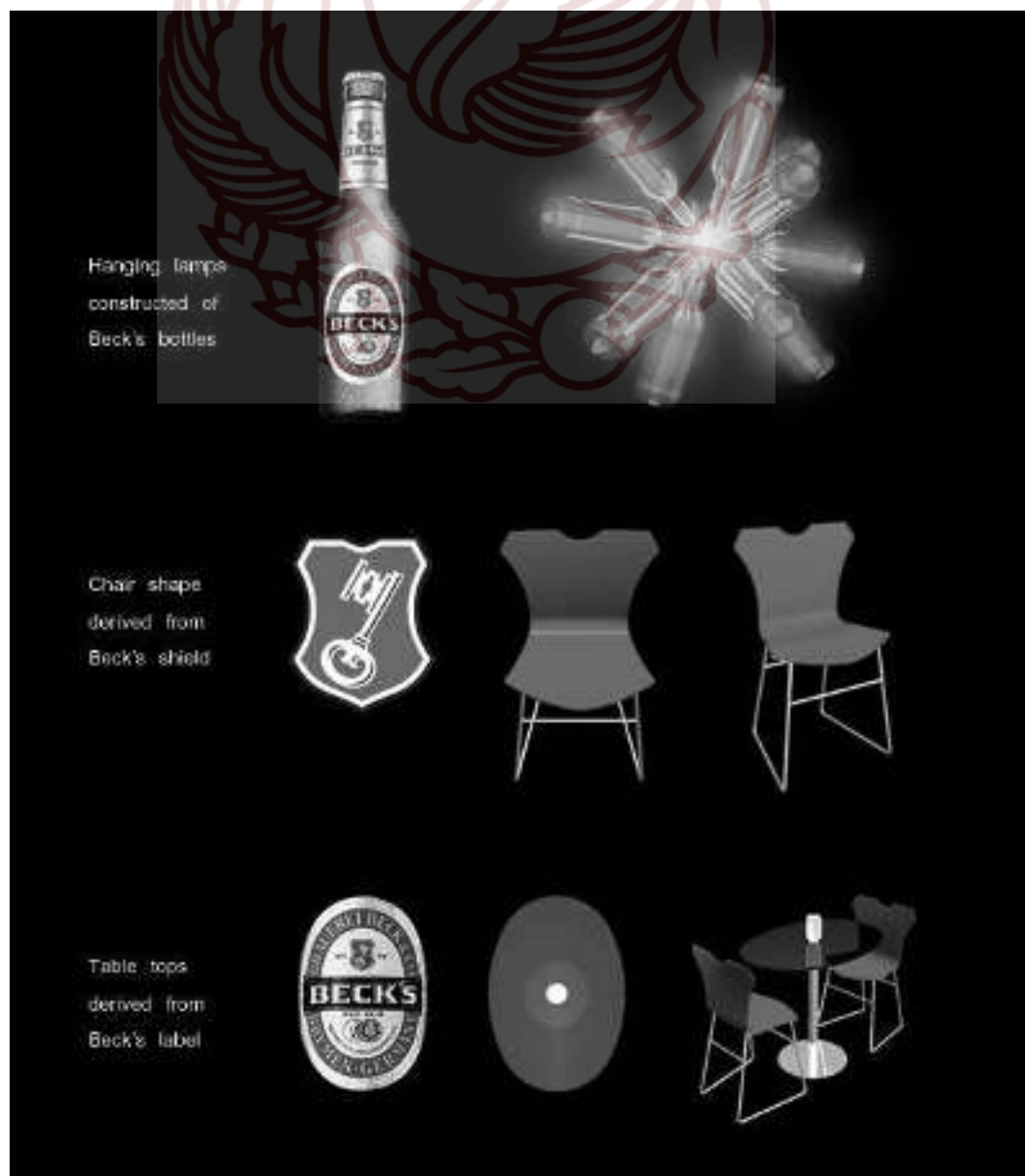
A. Tahapan Proses Desain

Dalam setiap proses desain (desain interior dan mebel), desainer selalu memulainya dengan mencari inspirasi yang merupakan awal dari lahirnya sebuah ide desain. Ide desain bisa berawal dari melihat desain yang sudah ada di pasaran atau dari sumber inspirasi lain. Ide-ide muncul dari hal-hal yang inspirasional, kemudian dituangkan desainer dalam sketsa-sketsa desain (M. Sholahuddin, 2014:7).



Gambar 10. Ide awal sebuah desain mebe
(Sumber: M. Sholahuddin, 2014)

Dalam proses transisi dari sketsa ke bentuk objek dalam sebuah proses desain itulah, desainer banyak menghadapi permasalahan (isu-isu) dan keputusan desain yang harus dibuat. Dalam proses desain tersebut banyak keputusan-keputusan dibuat atau pilihan-pilihan desain yang diambil seringkali membingungkan desainer.



Gambar 11. Inspirasi terciptanya beberapa mebel
(Sumber: Design Boom, 2003)

Dalam pendekatan desain interior termasuk desain mebel di dalamnya, desainer akan terbantu dalam organisasi kerja jika ditentukan terlebih dahulu proses desainnya yaitu:

a) Konseptualisasi (*Conceptualization*)

Menciptakan sebuah konsep yang dikembangkan dari ide awal dan perumusan masalah (*statement* masalah) yang berisi rencana tentang proses desain.

b) Penelitian (*Research*)

Meneliti semua aspek dari masalah untuk mengumpulkan sebanyak mungkin informasi.

c) Pengembangan Desain (*Design Development*)

Mengembangkan desain sampai pada poin dimana objek dapat dibangun.

d) Implementasi (*Implementation*)

Mengimplementasikan desain (membangun bagian-bagiannya)

e) Evaluasi (*Evaluation*)

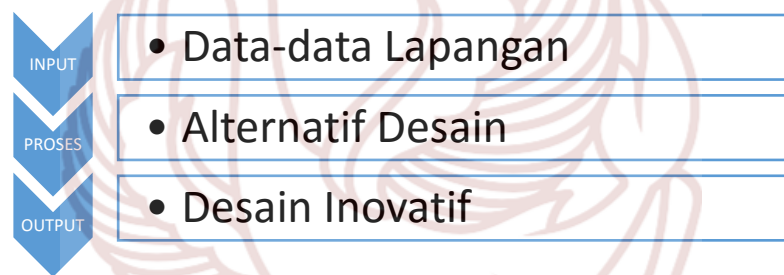
Mengevaluasi keseluruhan proyek

f) Presentasi (*Presentation*)

Mempresentasikan secara professional dengan cara yang informatif.

Selain proses di atas, dapat juga dilakukan pendekatan desain dalam berbagai cara, tergantung latar belakang desainernya, keperluan desain tersebut,

dan kompleksitasnya. berikut adalah cara lain menggunakan proses desain meliputi tiga tahap: (1) *Input*, (2) *Sintesa/analisis*, (3) *Output*. Pada dasarnya proses desain yang digunakan sama dengan proses sebuah perancangan interior namun data yang digunakan lebih spesifik pada interior yang akan diberi accessories sebagai pelengkap sebuah ruangan. Sasaran accessories dengan tema maupun gaya tertentu akan lebih mudah analisisnya dalam sebuah proses desain dan output yang dihasilkan akan mengarah pada penggunaan dengan tema atau gaya yang dituju.



a. Input

Tahapan awal dalam proses desain adalah input data yang merupakan studi kasus atau data-data pendukung dari lapangan terkait informasi tentang accessories interior penggunaan dalam ruangan, Material bahan pendukung, finishing ,dan trend yang baru berkembang dalam masyarakat. Wawancara pada nara sumber atau pengrajin terkait dengan sumber data dari lapangan sebagai penguat data yang diperoleh. Input data selain dari data lapangan dan wawancara dapat pula dari literatur. Literatur digunakan untuk mendukung data lapangan sehingga memperkuat keabsahan dari sumber data yang diperoleh.

b. Proses / Sintesa

Setelah data dikumpulkan dan disusun dianalisa sesuai kebutuhan dan konsepsional pendekatan pemecah desain sebagai landasan teori dan kreativitas. Dari data lapangan wawancara dan literatur yang diperoleh dianalisa sehingga proses kreativitas berada di tahapan ini yang berupa transformasi desain, ide inovasi desain dan pengembangan desain.

c. Output

Output berupa keputusan desain yang merupakan hasil dari analisa dan proses kreatif berupa konsep desain dan desain yang terpilih berupa gambar sebagai acuan produksi.

B. Bahan Diskusi

1. Uraikan Proses Tahapan Desain !
2. Jelaskan Apa saja Yang Termasuk Tahapan Analisa!
3. Jelaskan apa saja yang merupakan output dalam tahapan desain!
4. Jelaskan input dalam tahapan proses desain!
5. Berikan contoh kasus dalam proses desain inovasi limbah kain lurik dan kayu pada mebeldan jelaskan !

Referensi

- M. Sholahuddin, *Proses Perancangan Desain Mebel*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2014.
- Page, Marian, *Furniture Designed By Architects, The Architectural Press Ltd, London, 1980.*
- Pile, John. F, *Interior Design*, Hary N Abrams, Inc., Publishers, New York, 1995.

Mercer,E. *The Social History of the Decorative Arts*, Meredith Press, New York, 1969.

Suptandar, J. Pamudji, *Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Desain Interior dan Arsitektur*, Penerbit Djambatan, Jakarta, 1999.

Reznikoff, S.C, *Interior Graphic and Design Standards*, Whitney Library of Design an imprint of Watson-Guptyl Publications, New York, 1986.

Russel,F, *A Century of Chair Design, Great Britain, London*, 1980.

BAB V

Menyusun Programming

Tujuan Umum : Memahami tahapan programming pembuatan desain mebel berdasarkan inovasi limbah lurik dan kayu

Tujuan Khusus : Mampu menjelaskan dan menyusun tahapan proses programming pembuatan desain mebel berdasarkan inovasi limbah lurik dan kayu

A. Programming Pembuatan desain mebel berdasarkan inovasi limbah lurik dan kayu

1. Konseptualisasi (*Conceptualization*)

Pekerjaan pertama kali yang dilakukan oleh seorang desainer adalah menemukan gagasan awal. Gagasan awal ini harus dapat dimasukkan ke dalam suatu konsep yang kuat.

Suatu konsep adalah : *“Suatu gagasan yang dirumuskan dengan baik dan secara formal digunakan untuk menguraikan masalah pokok, baik itu masalah struktural, fungsional atau visual”*.

Dalam menciptakan sebuah konsep desain, hal pertama yang dilakukan adalah menemukan permasalahan, yaitu sesuatu yang berhubungan dengan isu yang diselidiki di dalam desain tersebut. Suatu pernyataan masalah desain bisa berbentuk kompleks atau sederhana. Konsep yang kuat digunakan untuk memberi arah kepada pengembangan konsep, penting terutama jika ada pembatasan desain. Konsep yang kuat mengijinkan desainer menetapkan kerangka kerja untuk mengatasi berbagai pertanyaan dan masalah yang mungkin muncul dalam pengembangan dan konstruksi.

Desainer seringkali mendapatkan ide-ide yang muncul begitu saja di kepalanya ketika sedang melakukan kegiatan sehari-hari. Dari ide-ide tersebut, desainer akan membangun sebuah konsep yang kuat. Seringkali seorang desainer hanya berfi kir *“saya ingin membuat kursi yang nyaman”*, namun kemudian ternyata tidaklah cukup hanya keinginan itu saja yang dipakai dalam mendesain mebel, tetapi perlu dirumuskan masalahnya terlebih dahulu seperti fungsi, struktur, ataupun estetikanya. Bagi seorang desainer kapan pun punya ide sebuah desain mebel, segeralah buat sebuah sketsa sehingga kapanpun diperlukan dapat menggalinya kembali.

2. Penelitian (*Research*)

a. Aturan Penelitian Desain

Seorang desainer dapat mengamati sebuah objek untuk membangun inspirasinya dalam mendesain sebuah mebel, kemudian dilanjutkan dengan meneliti. Dalam proses pencarian tersebut, desainer memerlukan konseptualisasi sebagai langkah awal dalam proses desain. Para desainer biasanya mengasimilasi informasi dan fokus pada tujuan serta sudut pandang baru dalam proses desainnya. Penelitian ke dalam ruang dan kebutuhan dari klien disaring menjadi konsep.

b. Penelitian melalui analisis

Menggali informasi tentang mebel yang sedang didesain, dapat dilakukan para desainer dengan cara menganalisa secara berkelanjutan dan mencatat hasil observasi tersebut, proses ini disebut sebagai “*penelitian melalui analisis*”.

Penelitian melalui analisis merupakan cara lain untuk menyempurnakan sebuah konsep. Caranya yaitu memecah strukturnya menjadi beberapa bagian komponen dan memikirkan untuk apa masing-masing komponen tersebut, batasan-batasan, serta fungsinya yang berhubungan dengan keseluruhan struktur. Desainer menganalisis properti dari bahan yang diperlukan, selanjutnya dianalisis keseluruhan fungsi dari bagian-bagiannya kemudian bagaimana pengguna berintegrasi dengan objek tersebut.

c. Proses Inovasi

Dalam suatu konsep desain mebel, inovasi bergantung pada bagaimana cara memandang suatu permasalahan desain. Misalnya jika

seorang desainer ingin mendesain suatu kursi yang inovatif, hal pertama yang dilakukan adalah menyadari apa permasalahannya. Bukan bagaimana cara mendesain kursi untuk mendukung kegiatan orang-orang, tetapi bagaimana cara mendukung orang-orang duduk di kursi tersebut dengan nyaman. “*Solusi permasalahan*” tersebut adalah desain kursi yang akan dibuat. Satu pendekatan yang dapat digunakan adalah memisahkan pemikiran desainer yang membuatnya berfikir tentang satu format tertentu yang spesifik, tetapi memperhatikan permasalahan desainnya.

3. Pengembangan Desain (*Design Development*)

Setelah desainer menentukan konsep yang kuat, langkah selanjutnya adalah membentuk fisik dari mebel. Pengembangan desain merupakan kegiatan pemecahan masalah estetis struktural dan fungsi dari bentuk, menganalisis, menginvestigasi, dan menyempurnakan desain dengan cara terbaik dalam mengekspresikan konsep. Dengan kata lain inilah waktunya menggambar, membuat model dan maket, memilih bahan, metode konstruksi, dan menentukan detail.

B. Pendekatan Pemecah Desain

Adalah teori yang mendukung perumusan berdasarkan landasan teori dan kreativitas untuk memecahkan desain atau menentukan desain yang tepat. Antara lain pendekatan pasar, tema/ gaya, teknis dan estetika dan gonomi. desainer mencatat semua kebutuhan seperti fungsi, dimensi, warna, dan bahan. Selain itu perlu didaftar pokok-pokok tambahan yang spesifik. Data daftar kebutuhan tersebut adalah pegangan bagi desainer

untuk memecahkan permasalahan desain dan menciptakan nilai-nilai estetis. Contoh daftar kebutuhan yang *desainer* buat dalam mendesain sebuah meja adalah:

- a) tinggi dari permukaan meja,
- b) lebar dan panjang maksimum dari meja dengan ukuran jalan masuk (*entryway*),
- c) Meja menggunakan bahan yang tidak merusak bahan lantai,
- d) Meja sebaiknya memiliki tempat penyimpanan,
- e) Bentuk meja sebaiknya memiliki campuran dengan bentuk atas pintu masuk,
- f) Meja dibuat dengan bahan yang sesuai keinginan klien.

C. Analisa alternatif Desain

Tahapan pemikiran kreatif dari analisa menyangkut aspek-aspek ruang elemen pembentuk dan pengisi sehingga memunculkan desain-desain yang layak untuk dikembangkan dan dianalisa melalui beberapa sketsa-sketsa desain, yang menghasilkan inovasi. Membuat sketsa-sketsa bentuk mebel yang akan digunakan. Namun jika seorang desainer sedang tidak mendapatkan inspirasi, maka desainer dapat mengadopsi dari referensi visual atau ikon. Dari referensi visual atau ikon yang diadopsi desainer diharapkan akan muncul ide-ide baru dan bentuk yang lebih estetis. Referensi visual dan ikon dapat dikembangkan selama konseptualisasi atau penelitian desain atau selama proses pengembangan desain.

D. Transformasi Ide Desain

Bagian dari pengembangan sketsa-sketsa desain yang inovatif .
 Dijabarkan dalam mentransfer inovasi dan kreativitas ke dalam ide-ide rancangan yang sesuai dengan tema yang diinginkan. pengembangan sketsa ide ke dalam sketsa eksplorasi dan sketsa pengembangan akan diarahkan pada arah tema yang diinginkan merujuk kriteria tema utama.

E. Hasil Keputusan Desain

Berupa hasil dari seluruh proses pengembangan ide, transformasi dan didukung oleh permasalahan rumusan serta pendekatan pemecah desain berupa gambar akhir hasil inovasi produk serta gambar kerja. Berdasarkan beberapa referensi terkait dengan tuntutan desain yang diinginkan.

F. Bahan Diskusi

1. Jelaskan apa itu programming ?
2. Seberapa pentingkah programming dalam perencanaan accesories interior?
3. Mengapa perlu pendekatan pemecah desain dalam sebuah penyusunan programming?
4. Berilah contoh hasil keputusan desain!
5. Bagaimanakah permasalahan dapat muncul ?
6. Rumuskan dalam programming perencanaan accesoris interior untuk lobby hotel!

Referensi

- M. Sholahuddin, *Proses Perancangan Desain Mebel*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2014.
- Page, Marian, *Furniture Designed By Architects, The Architectural Press Ltd, London, 1980.*

Pile, John. F, *Interior Design*, Hary N Abrams, Inc., Publishers, New York, 1995.

Mercer,E. *The Social History of the Decorative Arts*, Meredith Press, New York, 1969.

Suptandar, J. Pamudji, *Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Desain Interior dan Arsitektur*, Penerbit Djambatan, Jakarta, 1999.

BAB VI

Proses Produksi

Tujuan Umum : Memahami tahapan proses produksi desain mebel berdasarkan inovasi limbah lurik dan kayu

Tujuan Khusus : Mampu menjelaskan dan menyusun tahapan proses produksi pembuatan desain mebel berdasarkan inovasi limbah lurik dan kayu

A. Proses Produksi

Adalah bagian dimana hasil dari proses desain berakhir sehingga output berupa desain akan diproduksi sesuai dengan gambar kerja maupun gambar prespektif yang dihasilkan. Secara teknis proses produksi bisa berupa

barang yang diproduksi masal maupun custom/ sesuai permintaan. Proses produksi bisa juga menggunakan alat berupa mesin dan ada pula yang merupakan barang *handmade atau craft*. Tentunya sesuai dengan desain yang dihasilkan akan menentukan proses sebuah produksi.

B. Material

Bahan –bahan yang digunakan dalam produksi mebel, tentunya hal ini tidak terlepas dari proses desain, terkait accesoris apa yang akan di produksi. Keberadaan material juga sangat penting, jangan sampai ketika desain sudah masuk proses produksi material yang akan digunakan ketersediaannya susah dicari dan cost juga terlalu tinggi. Beberapa kriteria penting yang dipakai untuk memilih bahan kain adalah sebagai berikut:

- **Tingkat daya tahan:** daya tahan sebuah jenis kain adalah mencakup ketahanannya terhadap benda cair atau sejenisnya, daya tahan warna, daya tahan terhadap noda, serta faktor perawatannya. Ketahanan terhadap benda cair atau noda dan ketahanan terhadap goresan menjadi ketentuan utama dalam faktor ‘tingkat daya tahan’ suatu kain.
- **Ketahanan terhadap api:** Daya tahan terhadap api adalah salah satu faktor utama dalam memilih bahan kain, khususnya pada jenis mebel di ruang publik seperti ruang tunggu, rumah sakit, bioskop. Beberapa negara berkembang telah menciptakan standarisasi produk mebel yang tahan terhadap api.
- **Ukuran kain yang baik:** Karakteristik ini adalah kemampuan bahan kain untuk menyesuaikan ukurannya agar dapat dipakai dan dipasangkan dengan pas ke bantalan-bantalan tempat duduk sehingga nyaman dipakai tanpa menghasilkan lekukan-lekukan.

- **Pemeliharaan:** Karena penggunaan bahan kain bersifat subjektif terhadap bermacam mebel, maka bahan kain haruslah dipilih dengan cermat sehingga sesuai dengan kegunaan mebel yang akan digabungkan dengan bahan kain tersebut.
- **Penampilan:** Mebel yang elegan bisa terlihat jelek jika salah memilih bahan kain, warna, motif, dan teksturnya. Desainer interior harus mempertimbangkan hal-hal tadi untuk digabungkan dengan suatu mebel dan ruang tempat mebel tersebut akan diletakkan.
- **Ukuran besaran motif:** Ukuran besaran motif dari bahan kain sangat mempengaruhi penampilan suatu mebel terhadap ruang dimana mebel diletakkan. Sofa dengan ukuran besar yang diletakan di ruang yang besar sebaiknya menggunakan motif-motif yang besar pula misalnya berbentuk bulatbulat besar dengan warna yang gelap sehingga semakin menonjolkan *image* “berat” mebel tersebut.
- **Kenyamanan:** Manusia berhubungan langsung dengan mebel dibandingkan dengan elemen-elemen interior yang lain, maka kenyamanan adalah faktor utama yang harus diperhatikan dalam memilih bahan kain untuk mebel (faktor ergonomi). Tempat duduk di ruang tunggu di ruang publik tidak perlu dibuat senyaman kursi yang dipakai di ruang kantor pribadi seseorang. Daya elastisitas, tekstur, dan sifat menyerap atau tidaknya suatu bahan kain dan bantalanbantalan akan sangat berpengaruh pada kenyamanan tempat duduk. Bahan kain yang baik adalah kain yang memiliki lubang atau celah untuk “bernafas” sehingga pengguna akan nyaman duduk di situ walaupun pada jangka waktu yang panjang.

- **Tekstur:** tekstur suatu bahan kain sangat berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna terhadap perabot yang dipakai karena dari sentuhan, bahan kain tersebut bisa dirasakan oleh kulit (kulit manusia pemakai perabot tersebut). Dalam beberapa kasus, kain yang halus lembut seperti sutra adalah pilihan yang baik digunakan. Kadang-kadang pilihan bahan kain yang dipakai sangat menunjang kegunaan suatu perabot. Misalnya bahan kain yang berjenis berat dan kasar teksturnya sengaja dipilih untuk digabungkan pada kursi makan di restoran-restoran formal, ini dimaksudkan agar kursi tersebut tidak licin saat diduduki dan pemakai kursi tersebut bisa duduk dengan tegak.

C. Finishing

Tahapan ini adalah tahapan yang sangat penting dalam proses produksi, karena finishing sangat menentukan kualitas suatu produk. Produk yang baik finishingnya akan menambah nilai baik itu nilai estetika maupun nilai jual suatu produk. Finishing macammacam juga jenisnya tergantung material dari produk yang diproduksi jika materialnya berupa kayu maka finishing yang tepat untuk kayu banyak sekali macamnya mulai dari vernis, melamin, wax, duco dan natural.

D. Packing

Adalah penataan barang pada suatu tempat berupa box dan pembungkusannya. Tentunya sangat dipengaruhi oleh ukuran. Ukuran suatu produk ditentukan berdasarkan proses desain yang mengacu pada pendekatan ergonomi sehingga ukuran tempat untuk box produk harus pas dengan ukuran produk, Sehingga barang aman. Packaging juga

merupakan tampilan yang perlu diperhatikan karna kerapian suatu barang ada disana selain itu juga perlu desain yang menarik.

Material Packing juga ditentukan oleh produk yang di pack karena packaging merupakan pengaman produk jika dibawa kemana-mana. Jika produk merupakan barang yang mudah pecah sebaiknya pilih material yang keras sehingga jika terjatuh barang yang didalamnya tetap aman terlindungi.

E. Bahan Diskusi

1. Sebutkan macam-macam material yang cocok untuk pembuatan produksi inovasi mebel!
2. Sebutkan proses produksi yang hanya bisa dikerjakan dengan *handmade*!
3. Apakah finishing yang tepat untuk material limbah kain lurik dan kayu?
4. Jelaskan bagaimanakah proses produksi mebel dengan material limbah lurik dan kayu?
5. Sebutkan Packing yang cocok untuk material produk berupa mebel limbah lurik dan kayu!

Referensi

1. Pamudjie Suptandar, Desain Interior. Jakarta: Djambatan, 1999.
2. Pile, John F. *Interior Design*. New York :Harry N. Abrahams, Inc, 1988.

3. Donald, Elsie Burch, 1978, *The Book of Creative Craft*, London : Octopus Book Limited Press



BAB VII

Presentasi Karya

<p>Tujuan Umum : Memahami tahapan presentasi karya produksi desain mebel berdasarkan inovasi limbah lurik dan kayu</p> <p>Tujuan Khusus : Mampu menjelaskan dan menyusun tahapan presentasi karya produksi pembuatan desain mebel berdasarkan inovasi limbah lurik dan kayu</p>

A. Menyusun Materi Presentasi

Adalah komunikasi penyampaian materi secara verbal.

1. Menyusun Isi Presentasi

Isi dari presentasi tersebut harus disusun terlebih dahulu agar memudahkan audien untuk memahami ide yang disampaikan. Selain itu hal yang ingin disampaikan pun tersusun rapi sehingga pokok-pokok materi pun akan tersampaikan. Selain itu penggunaan bahasa yang baik dan benar dan mudah dipahami sangat penting.

2. Membuat Desain Slide yang Menarik

Desain slide yang menarik akan membuat suatu presentasi itu juga menarik dan membuat antusias para audience. Dalam sebuah presentasi perlu disisipkan beberapa gambar dan animasi agar tidak terlalu kaku sehingga membosankan.

B. Bahan Diskusi

1. Buatlah presentasi karyamu tentang produksi mebel menggunakan material limbah kain lurik dan kayu!
2. Bagaimanakah presentasi yang baik ?

DAFTAR PUSTAKA

- Donald, Elsie Burch, 1978, *The Book of Creative Craft*, London : Octopus Book Limited Press
- M. Sholahuddin, *Proses Perancangan Desain Mebel*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2014.
- Genoot, Scap. van Kunsten en Wetenschappen

Pamudjie Suptandar, *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan, 1999.

Pile, John F. *Interior Design*. New York :Harry N. Abrahams, Inc, 1988.

Van Der Hoop, A.N.JTh, 1949, *Indonesische Siermitieven*. Koninluk Bataviaasch



Warisan Agung dan Daya Cipta

Tenun Lurik Pedan



SITI BADRIYAH, SSN, M.HUM

WARISAN AGUNG DAN DAYA CIPTA

Tenun *Lurik* Pedan

I. PENDAHULUAN

A. Dinamika Tenun

B. Tenun *Lurik* Pedan

1. Pengertian Tenun *Lurik*

2. Sejarah Tenun *Lurik* Pedan

3. Ragam

4. Corak

5. Warna

6. Alat

7. Proses

II. Tenun *Lurik* sebagai Ekspresi Simbolik

A. Pandangan Masyarakat tentang Fungsi Tenun *Lurik* Pedan

III. Tenun *Lurik* sebagai Produk Budaya

A. Tenun *Lurik* sebagai Warisan Agung di Pedan

IV. Eksistensi Tenun *Lurik* Pedan

Daftar Pustaka

Buku ini membahas tentang kajian konsep estetik pada tenun *lurik* Pedan, yang secara rinci berkaitan dengan pengertian, sejarah, ragam, corak, makna, alat dan bahan, proses pengerjaan, serta membahas dinamika tenun *lurik* Pedan khususnya. Pembahasan unsur-unsur rupa dikaitkan dengan pemahaman dan cara pandang masyarakat sekitar tentang fungsi atau kegunaan tenun *lurik* pada masa lalu hingga saat ini, hal tersebut digunakan sebagai metode untuk mendapat kajian tentang ekspresi simbolik yang terkandung pada corak tenun *lurik* Pedan.

Buku ini menawarkan sebuah fenomena budaya tradisi menghadapi munculnya pengaruh cara pandang, gaya hidup masyarakat tentang tenun *lurik* yang mulai ditinggalkan seiring perkembangan zaman.

Pembahasan tentang tenun *lurik* sebagai warisan agung di Pedan dikaitkan dengan *lurik* sebagai produk budaya yang diharapkan dapat meningkatkan daya saing, sehingga secara tidak langsung harus dengan mengangkat potensi Pedan itu sendiri. Dalam hal ini eksistensi tenun *lurik* Pedan dilakukan dengan cara memberikan pemahaman pesan-pesan budaya yang bersifat regeneratif, agar budaya tradisi tenun *lurik* Pedan khususnya dapat tetap dilestarikan keberadaannya.

I. PENDAHULUAN

Sebagai bangsa Indonesia, kita pasti bangga dan kagum memiliki berbagai warisan budaya di masa lampau yang bernilai seni tinggi, sehingga kita harus melestarikannya untuk memperkuat kepribadian bangsa. Salah satu warisan kebudayaan tradisi tersebut adalah tenun. Tenun tidak hanya memiliki nilai seni yang tinggi, tetapi menunjukkan bahwa bangsa kita kaya akan imajinasi dan referensi simbolik. Hal ini sebagai cerminan bahwa tenun erat hubungannya dengan nilai-nilai spiritual. Seiring dengan perkembangan zaman, nilai spiritual tidak boleh kita tinggalkan, tetapi harus terus dipupuk dan dipelihara. Karena nilai-nilai spiritual yang tinggi akan ikut membawa masyarakat menjadi luhur.

Kajian ini difokuskan pada corak visual dan makna sebagai proses pembentukan ekspresi simbolik dari cara pandang masyarakat tentang kegunaan atau fungsi dari tenun *lurik* Pedan. Tenun *lurik* secara mendalam memiliki fungsi dan kegunaan yang berkaitan dengan budaya, kepercayaan dan harapan-harapan orang Jawa ketika proses pembuatannya, sehingga rasa magis akan sangat terasa dalam setiap corak kain *lurik* Pedan. Jika kita melihat corak dan komposisi warna yang ada pada tenun *lurik* Pedan, kain tersebut seolah bertutur mengenai berbagai cara hidup, adat istiadat, serta seni budaya para penenun di tengah-tengah masyarakat dan alam lingkungannya. Karena para penenun kebanyakan memang memberikan nama corak terinspirasi dari alam sekitarnya. Selain itu

keanekaragaman corak dan warna yang ada juga menunjukkan perjalanan waktu dan perubahan zaman. Kemampuan cipta dan karsa para penenun *lurik* Pedan semakin tampak, ketika bermacam-macam kebudayaan asing masuk dan diserap, diolah dan diungkapkan kembali menjadi tenun dengan warna, corak, bahan baku, teknik, dan pendaayagunaannya yang beragam. Hal ini bisa dianggap sebagai penunjang dan juga rintangan untuk melestarikan budaya tradisi, *lurik* Pedan khususnya.

A. Dinamika Tenun

Tekstil tradisional Indonesia terkenal dengan kekayaan gambaran seni yang mengandung nilai-nilai budaya yang tinggi, khususnya dalam segi-segi kemampuan teknis, estetis, kandungan makna simbolik dan falsafah yang mendasarinya. Hal ini merupakan pengungkapan latar belakang kebudayaan, sehingga tercipta tekstil dengan penuh daya cipta keindahan. Dari sekian banyak jenis tekstil yang ada di Indonesia, salah satunya adalah kain tenun.

Berbagai kain tenun yang ada di Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai penutup aurat atau pakaian saja, namun dikaitkan dengan berbagai kepercayaan dan dipergunakan dalam berbagai upacara adat atau ritual. Semuanya diungkapkan dengan berbagai nama corak atau ragam hias kain yang bersangkutan, seperti upacara daur hidup manusia, ada yang menganggap sakral dan memberi tuah, ada juga yang menyiratkan petunjuk dan harapan (Nian S. Djoemena, 2000:1).

Seni menenun sampai saat ini telah tumbuh dan berkembang di berbagai negara di dunia. Tidak diketahui secara pasti kapan keterampilan menenun muncul untuk pertama kali, namun para ahli antropologi memperkirakan kebudayaan menenun telah lahir di sekitar Mesopotamia dan Mesir pada tahun 500 SM. Selanjutnya keterampilan menenun menyebar luas ke Eropa dan Asia. Di Asia daerah lembah sungai subur negeri Cina dan India merupakan daerah yang mengalami perkembangan kebudayaan menenun dengan pesat (Yusuf Affendi, 1990-1991: 201).

Banyak temuan para ahli di bidang arkeologi yang dapat dipakai sebagai petunjuk, bahwa tenun sudah sejak lama dikenal dan dikerjakan di Indonesia, serta menjadi salah satu kebudayaan yang dapat dibanggakan. Temuan-temuan atau berbagai petunjuk ini dapat berupa alat-alat keperluan memintal dan menenun, seperti situs megalitik di desa Cibuntu dalam ekskavasi Teguh Asmar di Kuningan, Cirebon (Kartodirjo, Poesponegoro, Notosusanto, 1975: 193). Selain bukti peninggalan fisik berupa prasasti, arca maupun relief, berbagai cerita rakyat antara lain cerita dari Batak Toba, *Dewi Si Boru Daek*, juga dapat digunakan sebagai petunjuk tentang adanya tradisi menenun di Indonesia. Cerita-cerita tersebut menyebutkan tentang adanya penggunaan alat tenun yang merupakan kegiatan yang dilakukan oleh para wanita (Nian S. Djoemena, 2000: 6-7).

Di pulau Jawa, kerajinan tradisional tenun *gendhong* terdapat di beberapa daerah, tetapi akhir-akhir ini dapat dikatakan kerajinan tersebut hanya dikerjakan di beberapa desa, khususnya di daerah Solo, Yogya, dan

Tuban (Nian S. Djoemena, 2000: 9). CV. Warisan Multi Tenun adalah satu diantara industry produk kain *lurik* Pedan yang masih tersisa dan masih mampu mempertahankan produksinya hingga kini mampu mengekspor meskipun masih sebagian besar menggunakan tehnik tradisional dalam memproduksi. Warisan multi tenun adalah anak cabang Sumber sandang yaitu perusahaan yang bergerak di bidang yang sama . Produksi nya hanya berupa kain *lurik* dengan variasi motif dengan permintaan pada motif dan kadang pada modifikasi bahan. Warisan Multi tenun berdiri pada tahun 1994, mampu menghasilkan omset rata Rp. 180 juta an / tahun. Perusahaan ini dipimpin seorang ekonom lulusan universitas Kristen Jakarta, yang mengepalai jumlah 25 karyawan tetap serta 30 yang *freelance*. Spesifikasi produk kain *lurik* Pedan yaitu *lurik* pedan asli, ikat dan. Baik itu aplikasi untuk *fashion* maupun interior tekstil. Pangsa pasar nasional dan internasional berimbang, dari tahun ke tahun tidak stabil permintaan terhadap pemenuhan kebutuhan yang sifatnya memiliki kecenderungan yang berbeda bagi masyarakat Indonesia dengan buyer luar negeri.

B. Tenun *Lurik* Pedan

1. Pengertian Tenun *Lurik*

Salah satu hasil tenun yang sederhana, baik dari segi penampilan maupun dalam proses pengerjaannya adalah kain tenun *lurik* . Meskipun sangat sederhana namun kain tenun *lurik* sarat dengan berbagai makna. Kain *lurik* dalam istilah Jawa kuno disebut *larik* yang berarti baris, deret,

garis dan lajur (P.J. Zoetmulder, 1982: 575). Pendapat lain mengatakan *lurik* berasal dari kata *rik* yang berarti garis atau parit, yang dapat bermakna sebagai pagar atau pelindung bagi pemakainya (Ensiklopedi Nasional Indonesia, 2004: 6).

Kata *lurik* seakar dengan kata bahasa Jawa *lorek* yang berarti garis-garis juga dengan kata *lirik-lirik*, yang berarti bergaris-garis, tetapi garisnya kecil-kecil (Wahyono, 1981: 21).

Secara etimologi Jawa, bunyi “ i ” pada *lurik* adalah menunjuk arti pada garis-garis kecil yang melintang dan membujur. Seperti dalam bahasa Jawa pada umumnya bila menyebut sesuatu yang kecil, seperti; *dicuwil* (*nyuwil*), *dijiwit*, *klithik*, *benthik*, dan sebagainya yang mempunyai arti kecil. *Nyuwil* berarti mengambil sedikit sesuatu benda yang bersifat empuk dengan menggunakan tangan, *benthik* adalah persinggungan kecil antara dua buah benda. Demikian juga *lurik*, adalah garis-garis kecil yang ukurannya tidak lebih dari satu 1 cm, kalau lebih dari 1 cm bukan *lurik* tetapi *lorek* (Wawancara dengan R.Rachmad, Maret 2002, dalam Sri Wuryani, *Jurnal Ornamen*, Vol.10, No.1, Januari 2013: 84).

Menurut pakar kejawaan KRH. Koesoemotanojo, bahwa, “yang memandang secara religi kata “rik” berarti garis atau parit yang dangkal yang membekas sehingga menyerupai garis yang sukar dihapus (Sri Wuryani, 2013: 84).

2. Sejarah *Lurik* Pedan

Salah satu sentra tenun di Jawa Tengah yang masih bertahan hingga saat ini adalah sentra tenun *lurik* Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM) di Kecamatan Pedan, Klaten. Pada awalnya tenun ATBM yang membuat kain *lurik* di Kota Klaten berasal dari Kecamatan Pedan. Sekitar tahun 1960-1965, tenun *lurik* berkembang cukup pesat, maka produsen membutuhkan tenaga kerja yang lebih. Sehingga banyak tenaga kerja dari

kecamatan lain yang menjadi buruh pada perusahaan-perusahaan tenun *lurik* di Pedan tersebut.

Kondisi yang memprihatinkan sempat dialami para perajin tenun *lurik* tradisional di Klaten. Hal ini disebabkan rendahnya perhatian pemerintah dan minat masyarakat tenun *lurik* , diperparah dengan kehadiran industri tekstil pascamodernisasi. Sehingga sekitar tahun 1987 tidak sedikit perajin tenun *lurik* tradisional gulung tikar. Hal tersebut membuat para pekerja yang berasal dari kecamatan lain terpaksa kehilangan pekerjaan. Namun, dengan keahlian dan pengalaman yang sudah dimiliki selama menjadi buruh, mereka dapat mengembangkan usaha dengan cara membuka sebuah tempat produksi sendiri di rumah meskipun dengan peralatan seadanya.

Keberadaan tenun *lurik* Pedan saat ini mulai tergeser oleh produk-produk tekstil pabrikan yang menggunakan bahan katun, wol, *linen*, dan *polyester*. Namun demikian salah satu perusahaan yaitu CV. Warisan Multi Tenun masih tetap berusaha mempertahankan keberadaan tenun *lurik* , karena hal ini justru menjadi motivasi untuk lebih berkreasi dan berinovasi.

3. Ragam

Kejelian dalam permainan warna atau variasi perpaduan warna, serta tata susun antara garis-garis, kotak-kotak yang serasi dan seimbang, akan menghasilkan ciptaan atau corak-corak yang mempesona dan mengagumkan. Meskipun dilihat dari segi teknik menenun, pengerjaan *lurik* termasuk dalam kategori sederhana.

Tekstur atau penampilan kain *lurik* ditentukan oleh struktur kain yang antara lain terdiri dari :

- Jenis bahan baku yang digunakan, yaitu serat kapas, serat kayu, sutera alam, serat sintetis, dan lain sebagainya.
- Jenis benang yang digunakan, yaitu benang pintalan tangan atau pintalan mesin.
- Kehalusan benang yang digunakan
- Jenis alat tenun yang dipakai yaitu alat tenun gendong, ATBM, atau ATM.

Kain *lurik* tradisional dapat berbentuk sebagai berikut :

- a) *Jarit* atau kain panjang, berukuran kurang lebih (100 x 250) cm.
- b) Kain sarung, berukuran kurang lebih (100 x 200) cm.
- c) Kain *ciut*, antara lain kain selendang, kain kemben, bengkung
 - Kain selendang, kain berukuran (250 x 50)cm. Selendang digunakan sebagai pelengkap saat memakai nyamping/ *jarikan* dengan cara disampirkan di bahu, bagian ujung-ujungnya dibiarkan menjuntai ke bawah di bagian depan dan belakang badan. Fungsi lain dipakai untuk menggendong anak dan menggendong barang bawaan, terutama bagi para ibu-ibu pedagang di pasar. Menggendong dapat di depan maupun di belakang.
 - Kain kemben, kain kemben juga berukuran (250 x 50)cm dengan motif tertentu dipakai untuk kemben, kain penutup *setagen* yang dipakai di bagian perut.

- Bengkung, kain *lurik* berukuran kurang lebih (400x50) cm. Biasanya digunakan ibu-ibu yang baru saja melahirkan, karena kondisi perut yang belum pulih, sehingga memerlukan perawatan. Berguna untuk menjaga kondisi perut dan mempercepat pemulihan kesehatannya. Bengkung digunakan untuk mengikat perut agar tidak kendur, dalam bahasa Jawa *mbedah*. Bengkung dipakai mulai dari bawah pantat memutar sekeliling badan, terus ke atas sampai menutup perut. Hal ini berfungsi agar perut tetap langsing.

d) *Setagen* (ikat pinggang)

Kain *lurik* berukuran kurang lebih (400x20)cm. *Setagen* digunakan untuk mengikat kain jarit di sekitar perut supaya tidak lepas. Setelah kain *nyamping* dipakai kemudian diikat dengan *setagen*. *Setagen* diikatkan ke perut mulai pinggang ke atas, ke sekeliling tubuh sampai ke perut dengan sedikit ditarik supaya kencang tidak lepas.

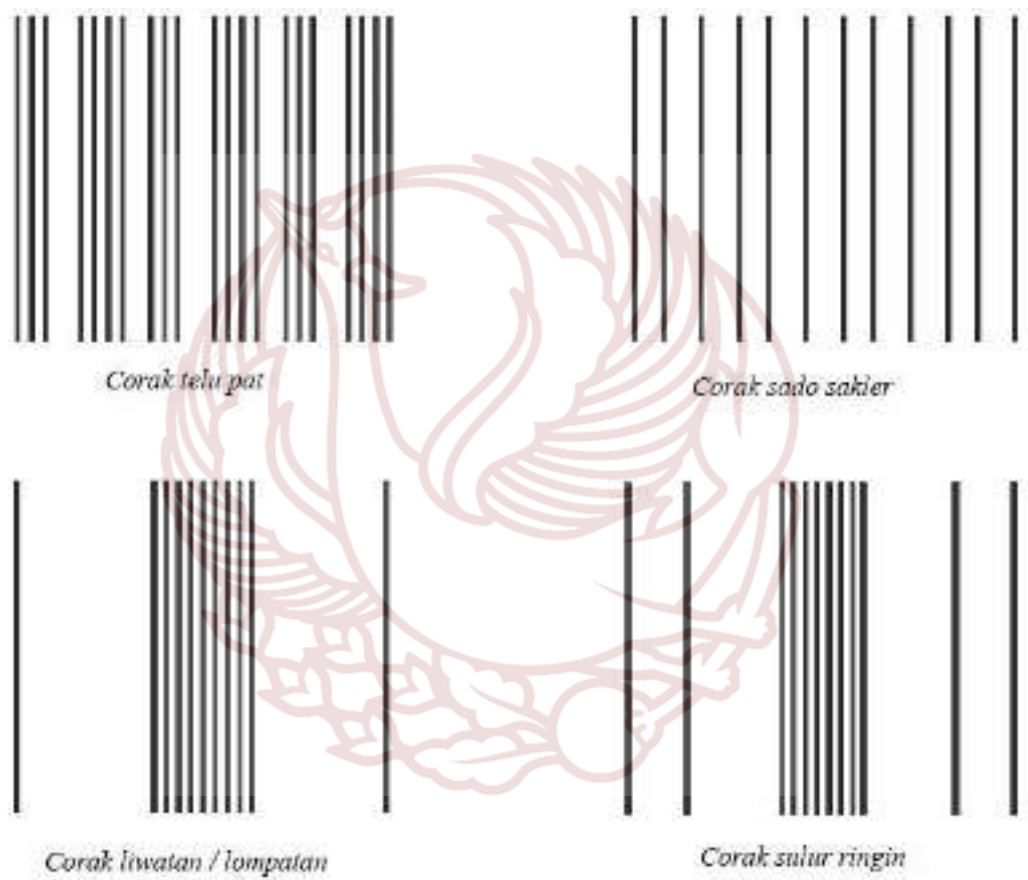
e) *Bakal kelambi* (bahan baju)

4. Corak

Corak tradisional *lurik* ditenun menurut aturan tertentu, baik dalam hal warna atau perpaduan, tata susun, kelompok benang lungsi, corak cacahan, satuan benang lungsi beserta benang paknnya. Pemberian nama corak *lurik* erat kaitannya dengan daur, falsafah atau pandangan hidup dan kepercayaan si pemakai.

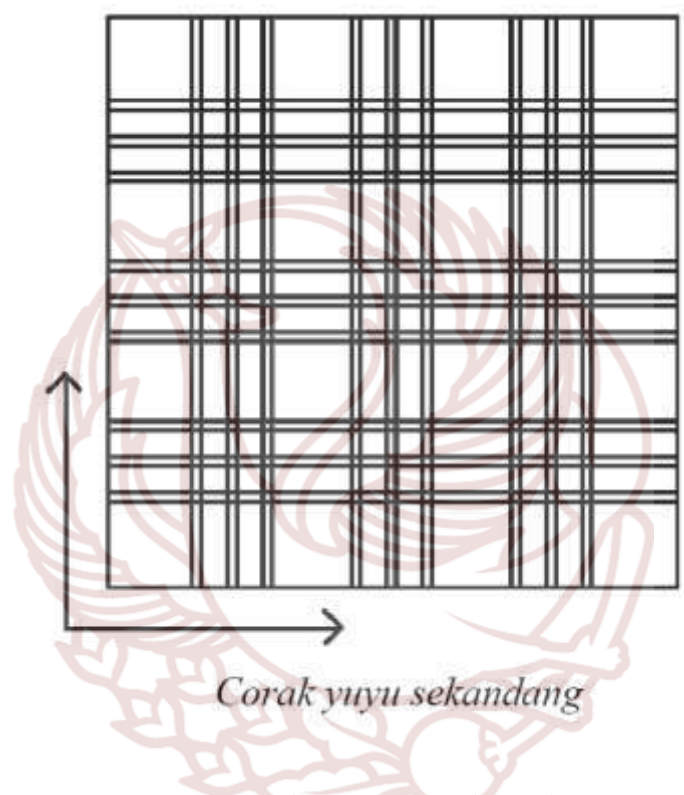
Menurut Nian. S Djoemena, pada hakekatnya *lurik* secara garis besar dapat dibagi dalam tiga corak dasar, yaitu:

- a. Corak *lajuran*, yaitu corak yang dihasilkan dari garis-garis yang membujur searah dengan benang lungsi.



Gambar 1. Sketsa Corak *Lurik* Lajuran
(Sumber: *Lurik* , Garis-garis Bertuah)

- b. Corak pakan *malang*, yaitu corak yang dihasilkan dari garis-garis yang melintang searah benang pakan.
- c. Corak cacahan atau kotak-kotak, yaitu corak yang dihasilkan dari persilangan antara corak *lajuran* dengan corak *malang*. (Nian S Djoemena, 2001: 40).



Gambar 2. Sketsa Corak *Lurik* Cacahan
(Sumber: *Lurik* , Garis-garis Bertuah)

Corak dasar tersebut di atas dapat divariasikan pada ukuran lebar lajur dan ukuran besar *cacahan* atau kotaknya, sehingga dari berbagai lajur-lajur atau pakan malang tersebut dapat membentuk satu satuan kelompok dengan berbagai variasi. Berbagai kemungkinan variasi menyebabkan daya cipta berkembang, sehingga berkelanjutan dengan melahirkan corak baru dengan permainan atau perpaduan baik dari ukuran lebar pakan dan lajur, warna-warnanya serta satuan kelompok.

Hal tersebut menciptakan berbagai penampilan yang melahirkan suatu corak dengan nama baru yang diikuti maknanya.

Corak sehelai kain *lurik* pada umumnya terbentuk atas pengulangan dari satu satuan kelompok. Corak yang diciptakan dianggap sebagai sebuah karya agung yang memiliki nama dan makna. Corak tersebut juga dijadikan lambang yang mencerminkan unsur-unsur kepercayaan, keagungan terhadap alam semesta, pemujaan para leluhur, falsafah/pandangan hidup, harapan, tauladan, peringatan, dan lain sebagainya.

Nama corak biasanya diambil dari nama flora dan fauna di sekitarnya yang memberikan manfaat. Ada juga nama-nama yang diambil dari benda-benda yang dianggap sakral yang akan memberi berkah serta lindungan dari segala malapetaka, dengan istilah sebagai tolak bala. Nama sehelai kain sarung dan jarit atau kain panjang berdasarkan corak badan kain tersebut. Pemberian nama corak tidak ada norma/formula yang jelas, terkadang dapat dihubungkan dan diasosiasikan dengan warna kain yang bersangkutan.

Meskipun corak *lurik* terdiri dari garis-garis dan kotak-kotak, namun sangat menarik untuk dikaji. Hal ini karena *lurik* memiliki makna, tradisi, adat dan kepercayaan bagi orang Jawa, baik dari kalangan atas/ ningrat maupun rakyat. Selain itu, masih ada kepercayaan lama yang menganggap kain tenun bercorak garis-garis mempunyai kekuatan magis yang melindungi. Pola pikir mistik masih sangat berperan dalam kepercayaan Jawa tradisional atau *kejawen*.

Pada kain *lurik* dapat dilihat juga bahwa pemakaian berbagai corak ada kaitannya dengan sifat upacara, kedudukan sosial serta keadaan seseorang, yaitu pria atau wanita, tua atau muda, perawan tua atau janda. Ada beberapa corak sarat dengan perlambang dan mengandung sekumpulan harapan dan makna. Serta ada juga yang merupakan sarana untuk mengungkapkan isi hati dan niat dalam berbagai tahapan kehidupan manusia. Dimulai dari kelahiran, jodoh dan diakhiri dengan kematian.

Dahulu macam ragam ragam corak *lurik* sangat banyak. Tetapi sekarang banyak yang sudah terlupakan. Tidak semua orang termasuk para perajin *lurik* yang ada saat ini tahu dan ingat motif apa saja yang pernah ada. Saat ini perusahaan tenun *lurik* jarang membuat *lurik* motif lama, karena berkurangnya peminat *lurik*.

5. Warna

Warna merupakan salah satu unsur susunan yang sangat penting pada tenun *lurik*. Warna sangat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia, antara lain warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang/symbol, dan warna sebagai symbol ekspresi.

- a) Warna sebagai warna, artinya dalam hal ini warna tersebut sekedar memberi tanda atau untuk membedakan ciri warna *lurik* pada corak tertentu. Warna-warna di sini tidak dipahami atau dihayati kehadirannya, karena hanya sebagai pemanis secara visual.

- b) Warna sebagai representasi alam, artinya dalam hal ini kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata, objek alam sesuai dengan apa yang dilihat, yang kemudian divisualkan menjadi susunan corak *lurik* .
- c) Warna sebagai tanda/lambang/symbol, artinya dalam hal ini kehadiran warna merupakan lambang atau melambangkan sesuatu yang merupakan tradisi atau pola umum dalam kehidupan masyarakat.

Menurut budayawan kejawen KRT Kusumotanojo warna merupakan salah satu manifestasi dari simbol kepercayaan, hari pasaran, arah dan sebagainya yang erat kaitannya dengan kehidupan orang Jawa, secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

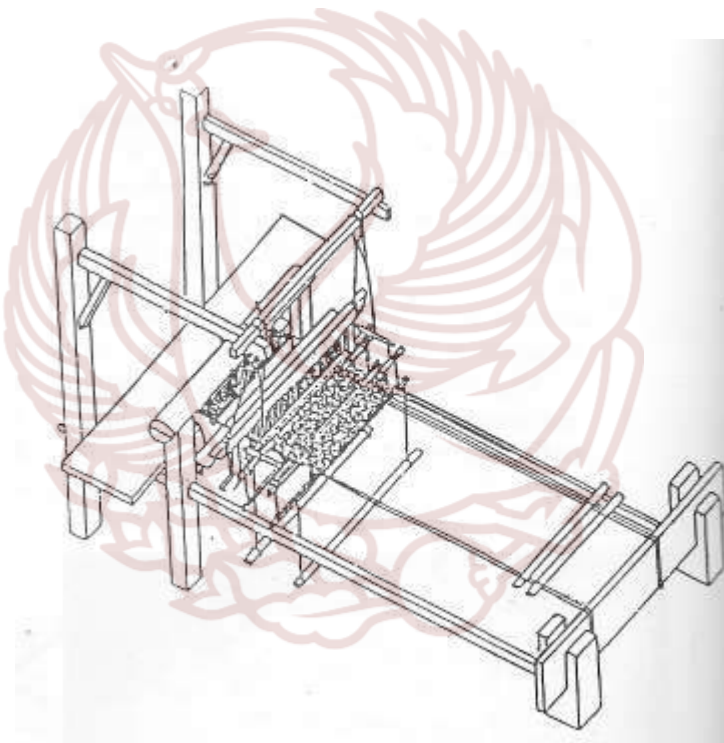
“Putih : menunjukkan arah Timur, hari pasaran *legi*. Makna filosofinya bekal orang hidup, kebutuhan fisik yang berarti kesucian.
Merah : menunjukkan arah Selatan, hari pasarannya *pahing*. Makna filosofinya dinamik dan sudah menginjak dewasa.
Kuning : menunjukkan arah Barat, hari pasarannya *pon*. Makna filosofinya keagungan, ketengangan, dan matang.
Hitam : menunjukkan arah Utara, hari pasarannya *wage*. Makna filosofinya berarti kelanggengan, keabadian, dan kematian.
Moncowarana (warna campuran) : menunjukkan arah Tengah hari pasarannya *kliwon*. Makna filosofinya orang itu ada atau tidak ada, telah diteruskan orang lain. “ (Sri Wuryani, 2013: 88).

Kelima warna tersebut merupakan gambaran siklus kehidupan manusia dari lahir sampai meninggal. Warna-warna tersebut juga sering dipakai dalam sajen-sajen upacara/selamatan orang Jawa, juga dalam warna *lurik* . Corak-corak *lurik* banyak menggunakan kelima warna tersebut meskipun tidak selalu dipakai dalam satu kain.

6. Alat

Peralatan produksi tenun *lurik* pedan masih menggunakan cara tradisional dengan ATBM, serta menggunakan peralatan tambahan seperti likasan, hani, sentrifugal, tungku pemasak sederhana, yang secara detail sebagai berikut :

- a. ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin), merupakan peralatan pokok yang digunakan untuk produksi tenun *lurik* , yaitu digunakan untuk menganyam benang lungsi dan pakan secara bertahap berdasarkan pola yang telah dirancang.



Gambar 3. ATBM
(Sumber: *Lurik* , Garis-garis Bertuah)

- b. Erekan, merupakan alat untuk memindahkan benang dari klos besar ke con yang lebih kecil, sehingga mempermudah proses menenun.



Gambar 4. Alat erekan sederhana
(Sumber: Siti Badriyah, 2016)

- c. Sentrifugal, merupakan alat yang digunakan sebagai pemeras benang agar air bisa dikeluarkan, sehingga benang akan segera kering setelah diwarnai.



Gambar 5. Sentrifugal
(Sumber:Siti Badriyah, 2016)

- d. Hani, likasan, merupakan alat pemilah benang sesuai dengan pola yang telah dipilih.



Gambar 6. Hani, likasan
(Sumber:Siti Badriyah, 2016)

- e. Bak pencuci dan pewarna benang, merupakan tempat untuk pewarnaan dasar maupun lanjutan dan untuk membilas.
- f. Tungku dan dandang pemasak benang lawe, merupakan alat untuk memasak benang, agar benang kuat dan tidak mudah luntur.

7. Proses

Tenun *lurik* dibuat dengan melalui beberapa tahapan yang rumit dan membutuhkan kesabaran serta ketelitian. Proses pembuatan tenun *lurik* adalah sebagai berikut:

a. Proses pertama

Tahap pertama pada proses pembuatan tenun *lurik* ATBM adalah proses pencelupan warna benang, proses ini juga sekaligus sebagai tahapan untuk merancang motif. Setelah dicelup, benang kemudian di jemur hingga kering.



Gambar 7. Proses pewarnaan benang
(Sumber:Galeri *Lurik*)

b. Proses kedua

Proses selanjutnya adalah *kelos* dan *palet* (memintal) yang berguna untuk memudahkan dalam proses menata benang setelah proses pewarnaan. Pada proses ini benang dipintal menjadi gulungan-gulungan kecil. Waktu yang dibutuhkan dari proses pewarnaan sampai *kelos* adalah sekitar 10-12 hari.



Gambar 8. Proses *kelos*
(Sumber: Galeri *Lurik*)

c. Proses ketiga

Proses ketiga adalah *sekir* (menata benang menjadi motif). Proses ini membutuhkan keahlian khusus, karena merupakan proses yang paling rumit dalam pembuatan kain *lurik* . Penyekir harus menata benang-benang tipis sejumlah 2100 helai benang agar menjadi satu kain tertentu selebar 70 cm. Masing-masing motif memiliki rumus yang berbeda, kain *lurik* memiliki puluhan motif, baik motif klasik maupun motif kontemporer. Sebuah alat sekir menghasilkan 1 boom perhari (sekitar 400 meter).



Gambar 9. Proses *sekir*
(Sumber: Galeri *Lurik*)

d. Proses keempat

Proses keempat adalah *nyucuk*, yaitu memindahkan desain motif ke alat tenun. Setelah motif dasar selesai ditata di alat sekir, kemudian dipindahkan ke alat tenun. Pada proses ini sejumlah 2100 helai benang ditata dan dimasukkan satu persatu ke alat berupa sisir tenun. Pada proses ini harus dilakukan oleh dua orang, yang satu bertugas memilah benang satu persatu untuk diserahkan pada partnernya, sedangkan satunya menerima dan memasangkan pada alat tenun. Pada proses *nyucuk* ini membutuhkan waktu setengah hari kerja (sekitar 4 jam).



Gambar 10. Proses *nyucuk*
(Sumber: Galeri *Lurik*)

e. Proses kelima

Pada proses ini benang sudah siap di tenun menggunakan ATBM. Seorang penenun dapat menghasilkan tenunan sekitar 10 meter per hari. Benang-benang pada akhirnya ditenun menjadi kain-kain indah

penuh makna dan siap digunakan untuk menjadi sesuatu yang lebih indah.

Dari proses menenun biasanya akan menghasilkan limbah benang atau sisa-sisa benang. Untuk meminimalisir sisa benang tersebut dapat digunakan sistem tenun terbalik, yaitu dengan benang lungsi polos dan benang pakan yang dibuat bergaris-garis. Hal ini akan mengurangi limbah benang, selain itu proses berbalik juga memungkinkan konsumen untuk membuat motifnya sendiri.



Gambar 11. Proses menenun menggunakan ATBM
(Sumber: Galeri *Lurik*)

II. Tenun *Lurik* sebagai Ekspresi Simbolik

Salah satu keunggulan manusia adalah bahwa ia memiliki daya kreatif untuk membuat, membentuk apa yang ada di sekelilingnya, kemudian diolah menjadi sesuatu yang bermanfaat. Daya kreativitas tersebut merupakan bagian yang penting dalam proses berkarya seni. Seni merupakan kegiatan kreatif imajinasi manusia untuk menerangkan, memahami dan menikmati kehidupan (Haviland :1993). Dengan daya kreatif yang dimilikinya, manusia berusaha menciptakan pakaian yang dibuat dari kapas atau bahan lain. Kemudian ditenun menjadi kain, dan kain dijahit menjadi pakaian.

Seni memiliki tujuan praktis yaitu untuk melindungi tubuh dari hawa dingin, gigitan serangga, terik matahari dan berbagai gangguan lainnya. Selain itu seni juga memiliki fungsi sebagai norma perilaku yang teratur, meneruskan adat kebiasaan dan nilai-nilai budaya (Haviland :1993). Dalam adat berpakaian seperti penggunaan kain *lurik* , terdapat nilai budaya yang akan disampaikan dan untuk diteruskan kepada generasi selanjutnya.

Pada suatu masyarakat tradisional, selain memiliki fungsi guna atau manfaat, pakaian sering kali memiliki fungsi lain seperti status simbol, maupun ritual keagamaan pada motif-motif tertentu. Dalam hal ini pakaian bukanlah semata-mata sebagai benda materi yang hanya dipakai tanpa memiliki arti apapun. Kain *lurik* misalnya, merupakan suatu simbol karena ia memiliki makna. Simbol merupakan tanda yang

dapat ditafsirkan (Geertz, 1992:17). Makna-makna tersebut merupakan sesuatu yang tidak tampak tetapi dapat dilihat melalui penafsiran-penafsiran, pemahan-pemahaman yang kemudian ditata dengan sedemikian rupa. Simbol bukan milik individu melainkan milik suatu kelompok masyarakat, yang terdiri dari sekumpulan orang yang memiliki sistem pengetahuan, gagasan, ide, adat kebiasaan, serta norma perilaku yang sama, yang diungkapkan dalam tata cara kehidupan manusia yang terwujud dalam benda-benda budaya.

Kain tenun *lurik* merupakan salah satu benda budaya karena dimiliki oleh suatu masyarakat. Benda ini merupakan wujud fisik dari ide, nilai, maupun norma yang mengatur dan memberi arah bagi masyarakat pada suatu kebudayaan tertentu. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Koentjaraningrat (2000) bahwa terdapat tiga wujud kebudayaan, yaitu norma sebagai tata kelakuan yang mengatur dan memberi arah, aktivitas yang berpola, dan benda hasil karya manusia sebagai wujud fisiknya. Simbol yang terwujud dalam benda-benda budaya, dalam hal ini adalah kain tenun *lurik* merupakan sesuatu yang penting bagi masyarakat pendukungnya, Pedan khususnya. Melalui kain *lurik* ini terdapat pesan, nasihat dan panduan hidup yang disampaikan dan diharapkan nantinya dapat terus diteruskan ke generasi selanjutnya.

Dari simbol yang terdapat pada kain *lurik* dapat ditemukan harapan, ungkapan, pelajaran positif yang dapat diambil dan dijadikan pelajaran bagi generasi selanjutnya dalam menentukan langkah

kehidupan yang lebih baik. Meskipun saat ini tidak banyak lagi yang mengetahui apa makna dibalik motif *lurik* , namun ada sebagian orang yang berusaha bertahan untuk membuat dan mengenakannya baik dalam acara-acara tertentu maupun dalam kehidupan sehari.

Tjetjep Rohendi Rohidi (2003:3), menjelaskan tentang kebudayaan berkaitan dengan sistem simbol, yaitu merupakan acuan pedoman bagi kehidupan masyarakat. Sistem simbol memiliki makna yang ditransmisikan melalui kode-kode simbolik. Pengertian kebudayaan tersebut memberikan konotasi bahwa kebudayaan sebagai ekspresi masyarakat yang berupa hasil gagasan dan tingkah laku manusia dalam komunitasnya. Hasil karya produk di masa lalu tidak lepas dari budaya dan kepercayaan pada masanya. Dalam hal ini tenun *lurik* merupakan salah satu kebudayaan sebagai wujud ekspresi masyarakat Pedan yang diciptakan tidak lepas dari pengaruh kepercayaan, adat istiadat, falsafah hidup, serta harapan. Pemberian nama corak *lurik* tidak lepas dari lambang-lambang yang mengandung makna. Berkaitan dengan tersebut, pemberian nama corak diambil dari nama alam sekitar seperti flora, fauna, benda-benda yang dianggap bertuah atau merupakan ungkapan dari harapan penenun maupun pemakainya.

Kepercayaan manusia terhadap kekuatan yang bersifat jahat atau baik yang ada di sekitarnya, begitu mempengaruhi dalam kehidupannya. Hal ini dapat dilihat dari hampir dalam setiap tindakannya sehari-hari, terlebih dalam upacara keagamaan maupun

upacara-upacara adat, akan menyertakan berbagai macam benda sebagai sarana pemujaan terhadap kekuatan yang baik (seperti roh nenek moyang), benda tersebut adalah sebagai simbol dari berbagai macam keinginan, harapan agar selalu dilindungi, menjaga dan memberikan kebaikan bagi keluarga, desa, ataupun bagi seseorang (Sri Wuryani, 90). Doa dan harapan akan kebaikan selalu dipanjatkan kepada Tuhan dan dimanifestasikan pada nama-nama atau corak kain *lurik* yang dibuat.

Kian *lurik* tidak sekedar sebagai busana pembungkus tubuh semata, tetapi di dalamnya terkandung makna yang mendalam, karena sebagai tuntunan bagaimana manusia harus menyikapi hidup hingga memperoleh kesempurnaan. Hal ini terbukti dari penggunaan *lurik* di segala aspek kehidupan, baik sebagai pendukung upacara-upacara adat maupun untuk keperluan sehari-hari. Seperti halnya dengan kain-kain adat lainnya, pembuatan *lurik* juga disertai doa-doa dan laku sesuai dengan tujuan dan fungsi kain. Begitu tinggi dan dalam makna filosofi yang terkandung di dalamnya, namun hanya dimanifestasikan begitu sederhana, dengan warna, garis, serta nama-nama corak yang secara keseluruhan terangkum dalam selembar kain *lurik*.

Lurik merupakan salah satu kain yang sangat dekat masyarakat bangsawan, priyayi maupun kecil, meskipun penggunaannya diatur ketat oleh aturan-aturan yang berlaku di masa lampau. *Lurik* diciptakan dengan kekuatan lahir dan batin, sehingga menjadikannya sebagai kain yang bertuah, begitu bernilai dan

dikeramatkan. Perkembangan dan perubahan jaman akhirnya membawa keberadaan, eksistensi *lurik* pada titik nadir. Karya adiluhung yang bernilai tanpa terasa meulai kehilangan karismanya, bersamaan dengan selera masyarakat yang lebih melirik ke budaya barat (Sri Wuryani, 93).

A. Pandangan Masyarakat tentang Fungsi Tenun *Lurik* Pedan

Pandangan masyarakat tentang tenun *lurik* Pedan tidak dapat dipisahkan terhadap perkembangan dan sistem kebudayaan dari masa lalu hingga saat ini. Berkaitan dengan perkembangan dan sistem budaya masyarakat Neils Mulder (1984) berpendapat bahwa kebudayaan berkembang bersifat berkelanjutan dan *ajeg* (*continue*) dalam bahasa Jawa dikenal dengan istilah *alon-alon waton kelakon*. Sistem perubahan tersebut sesuai dengan pandangan hidup orang Jawa yang menekankan ketentraman batin, keselarasan, dan keseimbangan yang dibarengi dengan sikap menerima terhadap segala peristiwa yang terjadi. Didukung dengan menempatkan diri sebagai individu di bawah masyarakat dan masyarakat di bawah alam semesta.

Dalam hal ini masa depan *lurik* jika ditinjau dari segi corak terutama corak-corak kuno memang sangat sulit untuk dipertahankan. Nama-nama corak yang berhasil didokumentasi dan dikumpulkan dari para peneliti terdahulu sudah banyak yang tidak diketahui atau dikenali lagi. Dengan demikian, masa depan *lurik* jika tidak dipertahankan dari sisi corak dengan memproduksinya

kembali dan digunakan untuk kebutuhan hidup, maka akan sulit untuk dilacak kembali. Karena dari nama corak yang dihimpun para peneliti terdahulu tidak banyak mengungkapkan struktur tenunannya, jumlah masing-masing warna benang pada suatu corak, sehingga sulit untuk direkonstruksi kembali.

Untuk mempertahankan kerajinan tenun *lurik*, para perajin dan pengusaha tenun *lurik* mulai melakukan inovasi-inovasi baru, yang dibantu dinas terkait dalam bentuk pembinaan-pembinaan. Diantaranya dengan cara penganeekaragaman corak dan pengembangan aplikasi ke dalam produk tenun *lurik*. Sanikem, salah satu penenun *lurik* yang tetap berusaha mempertahankan *lurik* berpendapat bahwa ‘tenun *lurik* selain diharapkan bisa mengangkat ekonomi warga juga sebagai peninggalan generasi sebelumnya yang patut dilestarikan. Setiap hari ia juga mengajarkan seluruh proses pembuatan tenun *lurik*, termasuk proses pembuatan ragam motif tenun. Sehingga dengan begitu diharapkan akan semakin banyak warga yang memiliki keterampilan tersebut (Media Indonesia, 2011:11). Sanikem juga memiliki harapan tentang *lurik* sebagai berikut:

“Industrinya semakin berkembang. Budayanya juga tetap terjaga. Jangan sampai warisan nenek moyang kami ini punah karena tidak ada yang melanjutkan. Saya ingin seperti orang tua saya, mengajarkan bikin tenun *lurik* ke anak-anak saya. Semoga citranya juga makin terangkat karena sudah dipakai desainer”. (Media Indonesia, 2011:11).

Hal ini menunjukkan bahwa *lurik* tidaklah benar-benar mati atau punah. Sebagaimana optimisme Sanikem, maka *lurik*

akan tetap eksis diantara berkembangnya teknologi tekstil yang begitu pesat. Tinggal bagaimana sikap semua agar *lurik* tetap lestari dan mendunia.

Berkaitan dengan hal tersebut, corak *lurik* sangatlah penting dikaji untuk mempertahankan motif tradisonalnya. Meskipun corak *lurik* hanya terdiri garis-garis dan kotak-kotak, namun *lurik* memiliki makna, tradisi adat dan kepercayaan bagi orang Jawa. Disamping itu masih ada kepercayaan lama yang menganggap bahwa kain tenun bercorak garis-garis mempunyai kekuatan magis yang melindungi. Pola pikir mistik masih sangat berperan daalm kepercayaan Jawa tradisional atau *kejawen*. Ada beberapa corak sarat dengan perlambang dan mengandung sekumpulan harapan dan makna. Serta ada juga *lurik* yang merupakan sarana untuk mengungkapkan isi hati dan niat dalam berbagai tahapan kehidupan manusia. Dimulai dari kelahiran, jodoh dan diakhiri dengan kematian.

Corak yang amat sakral dan mempunyai tuah serta sangat memegang peranan dalam berbagai upacara antara lain adalah corak *kluwung*, tuluh watu, lompong keli, tumber pecah, liwatan/lompatan. Dahulu, bermacam corak *lurik* sangat banyak, tetapi sekarang banyak sudah terlupakan. Tidak semua orang termasuk para perajin *lurik* yang ada sekarang ini tahu dan ingat motif apa saja yang pernah ada. Saat ini perusahaan tenun *lurik* tidak membuat motif *lurik* seperti yang disebutkan di atas, karena

peminatnya tidak ada lagi. Namun perusahaan-perusahaan tenun masih membuat beberapa kain tradisional yang masih dipakai dari jaman dulu hingga sekarang, yaitu yang dipakai di lingkungan keraton seperti yang dikenakan oleh para abdi dalem dan para prajuritnya. Meskipun tenun *lurik* merupakan produk masa lalu, dengan makna yang terkandung di dalamnya masih relevan dengan harapan-harapan kehidupan manusia di masa digital saat ini. Maka tidak berlebihan jika *lurik* tetap dipertahankan baik corak maupun teknik pembuatannya. Berikut beberapa corak tradisional yang sarat dengan makna kegunaannya :

a. Corak *Kluwung*

Kluwung dalam bahasa Indonesia berarti pelangi. Ada anggapan bahwa pelangi merupakan keajaiban alam dan ciptaan serta tanda kebesaran Tuhan. Oleh sebab itu corak *kluwung* dianggap sakral serta mempunyai tuah untuk tolak bala. Secara simbolis corak *kluwung* dilukiskan dengan garis-garis lebar beraneka warna bagiakan pelangi.

Corak *kluwung* ini digunakan untuk berbagai upacara sakral dalam daur kehidupan manusia, antara lain untuk:

- Upacara *mitoni*, digunakan dengan harapan anak yang dikandung agar terlahir dengan selamat dan terhindar dari bala maut.
- Upacara labuhan, dilakukan oleh kerabat keraton yang mempunyai harapan untuk memperoleh keselamatan.

- Upacara pernikahan, *lurik* biasanya diletakkan dibawah bantal pengantin dengan harapan agar kedua mempelai mencapai keselamatan dan kebahagiaan dalam berumah tangga seperti pesona warna pelangi.



Gambar 12. Corak *kluwung*
(Sumber: *Lurik* , Garis-garis Bertuah)

Berdasarkan contoh corak *kluwung* tersebut di atas, secara visual terdapat lima warna yang dekat dengan kehidupan orang Jawa, yaitu hitam, putih, merah, hijau, dan kuning. Warna-warna tersebut banyak digunakan dalam sajen-sajen upacara atau selamatan orang Jawa.

Warna pada corak *kluwung* ini secara makna merupakan simbol siklus kehidupan manusia. Warna putih memiliki arti manusia lahir, suci. Warna merah memiliki arti manusia mulai mengenal kehidupan. Kuning memiliki arti manusia mapan dalam kehidupan. Warna hijau memiliki arti sebagai pancer atau Tuhan, serta warna hitam memiliki arti mati atau kesempurnaan dalam hidup. Maka, jika dilihat dari fungsi sangat jelas baik jika digunakan untuk acara mitoni dan juga pernikahan, karena upacara tersebut adalah bagian dari siklus hidup manusia. Selain itu, jika dilihat dari kombinasi susunan warna yang disusun dari warna “hitam-putih-merah-hijau-kuning-hijau-merah-putih-hitam” merupakan susunan warna yang seimbang dan nampak harmonis, karena warna hitam-putih diletakkan dibagian samping-samping sebagai penetral bagian warna tengah, yaitu merah mengandung nuansa panas, berselahan dengan warna hijau bernuansa dingin, dan bersebelahan dengan warna kuning bernuansa panas, kemudian hijau dan merah lagi, yang merupakan susunan warna kontras. Susunan warna tersebut jika dirasakan secara mendalam memberikan kesan keagungan dan kemegahan, sehingga juga sangat sesuai jika digunakan acara mitoni dan pernikahan sebagai moment kebahagiaan yang mengharapakan keberkahan.

b. Corak *Gedog Madu*

Lurik gedog madu dipakai juga untuk upacara tingkeban dan mitoni, dengan harapan agar bayi yang dikandung mempunyai sifat-sifat

sejalan dengan madu yaitu manis, baik untuk kesehatan dan membuat orang menjadi kuat. Jika bayi yang lahir perempuan diharapkan selain sehat juga cantik rupawan dan jika bayi laki-laki akan kuat dan perkasa. Corak ini juga digunakan pula untuk upacara siraman dengan harapan agar calon pengantin menjadi cantik serta masa depannya manis bagaikan madu.



Gambar 13. Corak *gedog madu*
(Sumber: *Lurik* , Garis-garis Bertuah)

Secara visual berdasarkan warna corak *gedog madu* di atas terdapat kombinasi biru, merah, kuning dengan latar merah dan hitam. Warna-warna tersebut tersusun sedemikian rupa sehingga menimbulkan

kesan cerah, ceria dan bernuansa hangat. Bagian kain yang berlatar hitam memberikan kesan kuat dan elegan, sedangkan pada bagian kain yang berlatar merah menimbulkan kesan hangat dan feminim.

c. Corak *Sulur Ringin*

Sulur berarti akar, ringin berarti pohon beringin. Pohon beringin memiliki akar angin yang tumbuh ke bawah mencapai tanah. Akar angin turut menopang hidup suburnya pohon tersebut, serta pohon akan lebih kokoh dan lebih tahan menahan badai yang bagaimanapun dahsyatnya. Corak *Sulur Ringin* adalah lambang kehidupan yang langgeng, karena pohon beringin berumur panjang, tegar menahan segala cobaan dan musibah.



Gambar 13. Corak *Sulur Ringin*
(Sumber: *Lurik* , Garis-garis Bertuah)

Secara visual corak *Sulur Ringin* tersebut di atas nampak elegan dengan susunan warna sedemikian rupa. Warna coklat tanah di bagian samping meberikan kesan kesuburan dan stabilitas, garis putih tipis yang menyekat warna merah lebar memberikan kesan energi yang kuat, kemudian warna hitam tegas dibagian tengah memberikan kesan misterius. Jika secara menyeluruh warna pada corak *Sulur Ringin* memberikan kesan ada suatu kekuatan yang misterius pada susunan warna tersebut.

d. Corak *Dengklung*

Dengklung adalah makna kiasan dari orang yang teramat tua, tidak berdaya dan bertenaga lagi karena sudah dimakan usia, namun temungkul yaitu berisi, berilmu, sarat dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman. Selain itu *lurik Dengklung* merupakan *lurik* tolak balak, oleh karena itu sering dipergunakan untuk berbagai upacara, sesajen dan juga saat dodolan dawet oleh kedua orang tua pengantin saat upacara siraman, upacara belek kebo dan upacara adang. Adang adalah upacara menanak nasi yang dilakukan sendiri oleh ISKS Paku Buwono, raja keraton Surakarta, pada hari Maulid Nabi Muhammad SAW. *Lurik Dengklung* merupakan salah satu corak *lurik* yang berwarna hitam dengan plisir putih dibagian pinggirnya (Sri Wuryani, 2013).



Gambar 14. Corak *Dengklung*
(Sumber: Sri Wuryani, 2013)

Secara visual corak *Dengklung* nampak klasik dan elegan, kombinasi hitam gelap yang lebar dengan pinggiran putih bergaris-garis, menjadikan corak tersebut nampak harmonis. Warna hitam kerap kali dihubungkan dengan kematian, duka, namun hitam di sini nampak ada kekuatan dan kekuasaan, kekuatan yang murni nampak dari dukungan garis-garis putih pada bagian pinggir tersebut.

e. Corak *Udan Liris*

Udan liris memiliki arti hujan gerimis. Karena hujan memiliki konotasi kesuburan, maka corak ini merupakan lambang

kesuburan dan kesejahteraan. Corak *Udan liris* merupakan salah satu corak masa lalu yang dipakai oleh penguasa , dengan harapan agar si pemakai oleh Tuhan diberkati dan diberi kesejahteraan bagi para pengikutnya.



Gambar 15. Corak *udan liris*
(Sumber:Siti Badriyah, 2017)

Corak *Udan liris* secara visual nampak sebagai susunan garis yang sebagian nampak dan sebagian tidak, memang nampak seperti air gerimis jatuh. Gerimis juga dihubungkan dengan nuansa romantis,

maka corak *Udan liris* sebenarnya jika dipakai juga akan menimbulkan kesan romantis, karena komposisi garis-garis putus yang tidak beraturan itulah yang membuat susunan menjadi tidak monoton dan nampak lebih unik dan klasik. Seperti corak tersebut di atas, warna latar hitam yang terkesan misterius menjadi lebih meredup dengan adanya taburan garis-garis putus putih tersebut.

f. Corak *sapit urang*

Corak *sapit urang* memiliki arti jepit udang, merupakan sebuah ungkapan simbolis suatu siasat perang, yaitu di mana musuh dikelilingi atau dikepung dari samping dan kekuatan, komando berada di tengah. Corak ini biasanya dipakai oleh prajurit keraton.



Gambar 16. Corak *sapit urang*
(Sumber:Siti Badriyah, 2017)

Secara visual kombinasi warna *sapit urang* nampak klasik dan rapi. Kombinasi warna yang gelap dan ketebalan garis yang tidak berbeda jauh menjadikan corak nampak serasi. Suatu sistem pengulangan garis yang monoton tetapi berirama.

g. Corak *Tuluh Watu*

Tuluh watu memiliki arti batu yang bersinar, dan dianggap bertuah sebagai penolak bala. Corak ini pada jaman dahulu hanya boleh dipakai oleh orang-orang tertentu yang berkepribadian kuat, mantap dan berbudi luhur. Tuluh dapat berarti kuat atau perkasa. Tuluh dapat diartikan juga sebagai keuletan, kata watu memberi kesan sesuatu yang kuat. Dengan demikian orang memakai corak ini berharap bisa diberi kekuatan dan keuletan.



Gambar 17. Corak *Tuluh watu*
(Sumber:Sri Wuryani, 2013)

Selain corak-corak sakral tersebut di atas, terdapat juga beberapa corak lain tenun *lurik* Pedan yang mengadopsi corak lama namun dikombinasikan dengan warna sesuai selera konsumen saat ini. Inovasi juga perlu dilakukan guna melestarikan corak tenun lama agar tetap regeneratif sampai nanti.



Gambar 18. Corak *telupat*
(Sumber:Siti Badriyah, 2017)

Corak tersebut di atas merupakan corak *telupat*, yang artinya telu adalah tiga, pat adalah empat. Corak tersebut adalah corak lajuran yang berjumlah 7 terdiri dari satu satuan kelompok dengan empat lajur dan satu lagi kelompok dengan jumlah tiga lajur. Angka 7 merupakan angka keramat

dalam kepercayaan Jawa, sebagai lambang kehidupan, kemakmuran yang artinya merupakan Pitulungan (pertolongan) dari Yang Maha Kuasa. Corak tersebut diciptakan oleh Sultan Hamengku Buwono I.

Secara visual, warna pada corak di atas memberikan nuansa kesegaran dengan kombinasi warna biru tua dan muda. Warna tersebut sangat identik dengan keindahan alam, yaitu seperti nuansa biru laut dalam. seperti halnya corak dengan tersebut dengan warna sederhana tapidapat memberikan nuansa positif bagi pemakainya.



Gambar 18. Corak *bribil*

(Sumber:Siti Badriyah, 2017)

Corak *bribil* di atas secara visual memiliki kombinasi warna yang klasik, warna merah tua, merah bata, dan putih memberikan nuansa tenang dan sakral. Corak ini merupakan pengembangan dari motif lama yang di inovasi sedemikian rupa. Corak tersebut sangat cocok jika digunakan dalam acara-acara formal.



Gambar 19. Corak *sada sak ler*
(Sumber:Siti Badriyah, 2017)

Corak *sada sak ler* dengan inovasi warna baru, yaitu merah bata, hijau dan biru, memberikan nuansa kebahagiaan. Susunan warna tersebut nampak wujud presentasi dari keagungan alam, yaitu warna merah bata, sebagai simbol tanah, biru simbol air, dan hijau sebagai simbol tumbuh atau kehidupan. Susunan yang sederhana namun nampak indah dan mengagungkan, sehingga corak ini sangat cocok jika digunakan untuk acara-acara yang mengandung moment berharga dalam kehidupan.



Gambar 20. Corak *telutelu*
(Sumber:Siti Badriyah, 2017)

Corak *telutelu* di atas, merupakan susunan kelompok tiga lajuran yang disusun secara berulang sedemikian rupa. Tiga lajuran dengan warna merah tua, orange, merah tua, dengan menggunakan latar kuning kunir memberikan nuansa hangat bagi pemakainya. Warna kuning kunir nampak seperti presentasi dari sang surya atau matahari, yang dapat disimbolkan sebagai kemakmuran. Sehingga corak ini sangat cocok jika digunakan dalam ruangan yang membutuhkan nuansa ketengan, seperti untuk ruang meditasi.



Gambar 21. Corak *sada sak ler*
(Sumber:Siti Badriyah, 2017)

Corak *sada sak ler* di atas juga merupakan inovasi dari motif lama. Susunan warna hitam, biru dan putih memberikan nuansa kesederhanaan. Warna yang sederhana tidaklah sesederhana maknanya, warna hitam dalam kepercayaan Jawa memiliki makna keabadian, warna putih bermakna kesucian, warna biru seperti warna langit, simbol dunia atas yang bermakna ketuhanan. Jadi ketiga susunan tersebut sangat bermakna mendalam, seperti yang terlihat secara visual, nampak sederhana namun menyimpan sesuatu secara dalam.



Gambar 22. Corak *sapit urang*
(Sumber:Siti Badriyah, 2017)

Corak *sapit urang* yang terdapat pada corak lama banyak menggunakan warna-warna gelap, dengan inovasi baru corak *sapit urang* dibuat dengan kombinasi warna yang terang. Jika dilihat secara makna, nampak sesuai dengan warna pada jamannya, yaitu jika corak lama menggunakan warna gelap, sesuai dengan maknanya yaitu strategi oerang yang dibuat secara rapi dan tidak diketahui oleh musuh. Corak saat ini dibuat dengan kombinasi warna terang biru dengan lajur tengah merah, nampak sebagai simbol kondisi negara pada saat ini yang secara terang-terangan sangat terbuka dan berani telah nampak dijajah oleh musuh, baik dari segi pendidikan, pemerintahan teknologi maupun yang lainnya. Sebenarnya jika dihayati secara tidak langsung corak ini bisa menjadi sindiran untuk negara ini bagaimana cara menghadapi keadaan yang menuju global saat ini, sehingga makna corak *sapit urang* lama akan tetap sama dengan corak *sapit urang* saat ini, meskipun secara visual harus mengalami pembaharuan.



Gambar 23. Corak *kembang bayem*
(Sumber:Siti Badriyah, 2017)

Corak *kembang bayem* merupakan presentasi flora yang ada di sekitar rumah, yaitu sayur bayam. Corak di atas juga merupakan pengembangan dari motif lama, namun secara visual nampak lebih menyejukkan karena menggunakan susunan warna hijau, yang memberikan kesan kesuburan. Hijau di sini nampak subur seperti *kembang bayem* yang secara pengembangan memang sangat mudah pertumbuhannya. Benih *kembang bayem* yang disebar di tanah akan tumbuh dengan sendirinya. Hal ini nampak seperti pada corak tersebut dengan susunan warna hijau muda, hijau tua nampak seperti harapan agar senantiasa diberi kesuburan secara berkelanjutan.

Corak-corak yang telah di bahas di atas merupakan corak-corak sebagai wujud keagungan kepada Tuhan, karena corak-corak tenun *lurik* secara mendalam dibuat dengan representasi mengagumi keindahan alam dan kebesaran kekuasaan Tuhan. Sehingga sangatlah tidak berlebihan jika para penenun membuat corak-corak tersebut sebagai ekspresi simbolik yang mereka dapatkan dalam kehidupan sehari-hari.

III. Tenun *Lurik* sebagai Produk Budaya

Pengembangan sektor unggulan maupun produk unggulan dalam pembangunan industri daerah cukup relevan untuk tujuan peningkatan daya saing daerah dan akhirnya juga meningkatkan daya saing nasional. Produk unggulan daerah menggambarkan kemampuan daerah yang menghasilkan produk, menciptakan nilai, memanfaatkan sumberdaya secara nyata, memberi kesempatan kerja, mendatangkan pendapatan bagi masyarakat maupun pemerintah, memiliki prospek untuk meningkatkan produktivitas dan investasinya. Sebuah produk dikatakan unggul jika memiliki daya saing sehingga mampu untuk menangkai produk pesaing di pasar domestik dan /atau menembus pasar ekspor (Sudarsono, 2001). Pengembangan sektor unggulan maupun produk unggulan dalam pembangunan industri daerah cukup relevan untuk tujuan peningkatan daya saing daerah dan akhirnya juga meningkatkan daya saing nasional.

Produk Unggulan Daerah yang selanjutnya disingkat PUD merupakan produk, baik berupa barang maupun jasa, yang dihasilkan oleh koperasi, usaha kecil dan menengah yang potensial untuk dikembangkan dengan memanfaatkan semua sumber daya yang dimiliki oleh daerah baik sumber daya alam, sumber daya manusia dan budaya lokal, serta mendatangkan pendapatan bagi masyarakat maupun pemerintah yang diharapkan menjadi kekuatan ekonomi bagi daerah dan masyarakat setempat sebagai produk yang potensial

memiliki daya saing, daya jual, dan daya dorong menuju dan mampu memasuki pasar global.

Berdasarkan Permendagri Nomor 9 tahun 2014 tentang pedoman pengembangan produk unggulan daerah, potensi ekonomi daerah perlu dikembangkan secara optimal menjadi produk unggulan daerah yang berdaya saing dan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat sesuai dengan kondisi dan kekhasan daerah. Dalam menjamin tercapainya sasaran pengembangan produk unggulan daerah perlu didukung dengan peningkatan kapasitas kelembagaan daerah yang mandiri dan tangguh serta menuangkan pengembangan produk unggulan daerah dalam dokumen perencanaan daerah.

Salah satu potensi produk unggulan daerah di Kabupaten Klaten adalah industri pengolahan yang mampu memberikan kontribusi positif terhadap perekonomian daerah. Pertumbuhan perekonomian Kabupaten Klaten selama tahun 2014 dapat dilihat pada pertumbuhan Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Kabupaten Klaten atas dasar harga konstan 2000 yaitu sebesar 5,79%. Tiga sektor pertumbuhannya paling tinggi yaitu sektor Perdagangan, Hotel dan Restoran sebesar 30,70%, sektor industri pengolahan naik sebesar 20,34 % dan jasa-jasa sebesar 15,76 %. Peran industri pengolahan terhadap perekonomian daerah di Kabupaten Klaten tahun menjadikan industri pengolahan *lurik* menjadi salah satu produk unggulan di Kabupaten Klaten (Liana Mangifera, 2016).

Berdasarkan data Dinas Perindustrian, Perdagangan, Koperasi dan UMKM Kabupaten Klaten (2015), industri pertenunan (ATM/ATBM) merupakan industri urutan ketiga terbesar setelah industri perabot rumah tangga dari kayu dan usaha bata merah karena memiliki jumlah unit usaha sebanyak 1,078 dengan penyerapan jumlah tenaga kerja 2,186 orang. Industri tenun *Lurik* merupakan industri pertenunan yang paling populer di Kabupaten Klaten karena *lurik* merupakan salah satu ciri khas Kabupaten Klaten yang merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan. Pada tahun 2014 nilai produksi industri *Lurik* sebesar Rp. 2.437.701.000,00 yang merupakan nilai produksi produk unggulan paling besar kedua setelah logam, yaitu Rp. 2.465.284.400,00 dan diikuti oleh konveksi Rp. 2.042.366.400,00 (Liana Mangifera, 2016).

Usaha tenun *Lurik* ATBM Klaten berkembang sangat pesat pada tahun 1960-1965 yang berawal dari kecamatan Pedan. Pada saat itu produsen tenun membutuhkan tenaga kerja yang sangat banyak sehingga banyak tenaga kerja dari kecamatan lain yang bekerja menjadi buruh pada perusahaan-perusahaan tenun *lurik* ATBM di Pedan, sehingga sampai sekarang banyak pengrajin tenun *lurik* yang tersebar di beberapa kecamatan antara lain Cawas, Bayat, Trucuk, Karangdowo. Kondisi yang memprihatinkan sempat dirasakan pengrajin *lurik* tradisional di Klaten. Rendahnya perhatian pemerintah dan minat masyarakat, apalagi kehadiran industri tekstil pascamodernisasi dengan gelontoran pemodal besar tahun 1978 menyebabkan tidak

sedikit perajin alat tenun bukan mesin (ATBM) gulung tikar. Tenggelamnya kain *Lurik* Pedan ini akibat publikasi besar-besaran dalam skala nasional untuk melestarikan kain Batik. Usaha ini dilakukan pemerintah karena kain Batik telah diakui oleh Malaysia sebagai kebudayaan Malaysia. Pemerintah melakukan pelestarian ini dengan cara mengeluarkan SK Gubernur Nomor 2 tahun 2010 yang mewajibkan pemakaian pakaian dinas Batik setiap hari Kamis bagi Pegawai Negeri Sipil.

Kebijakan Pemerintah Kabupaten Klaten nomor 025/575/08 tertanggal 25 Juni 2008 tentang uji coba penggunaan pakaian Dinas tenun tradisional atau batik khas daerah merupakan salah satu upaya Pemerintah Kabupaten Klaten untuk melestarikan kain *Lurik* sebagai kain khas tradisional Kabupaten Klaten yang keberadaannya mulai tenggelam. Kebijakan ini diharapkan mampu mengangkat pamor *lurik* yang sempat meredup dan mengubah *lurik* yang merupakan warisan budaya (*culture heritage*) menjadi ikon masyarakat Klaten sekaligus menjadi salah satu produk unggulan daerah di Kabupaten Klaten. Melihat potensi industri *Lurik* yang merupakan produk unggulan daerah, maka pemerintah Kabupaten Klaten perlu menyusun strategi pengembangan industri *Lurik* sehingga mampu memberikan *multiplayer effect* bagi kegiatan perekonomian lainnya serta mampu mendorong daya saing daerah.

A. Tenun *Lurik* sebagai Warisan Agung di Pedan

Bagi warga Klaten, kain *lurik* merupakan jenis kain tradisional yang dianggap sebagai warisan budaya yang memiliki sejarah panjang. Sejak awal, kain *lurik* telah mempunyai nilai budaya yang tinggi dan layak untuk dipertahankan. Warga Klaten senantiasa menghormati dan melestarikan, serta meningkatkan kain *lurik* sebagai warisan budaya bangsa yang memiliki nilai tersendiri, seperti halnya Batik yang telah diakui oleh UNESCO sebagai salah satu warisan budaya tak benda pada tanggal 2 Oktober 2009.

Sebenarnya, sampai hari ini kain *lurik* masih diproduksi, tetapi banyak peneliti yang menganggap bahwa kain *lurik* akan punah jika tidak ada upaya serius untuk melestarikannya. Alasannya, karena berkurangnya minat masyarakat, regenerasi keahlian, dan minimnya pengetahuan tentang kain *lurik* menyebabkan kain *lurik* sulit dipertahan. Selain itu, perubahan atau perkembangan kerajinan *lurik* dari teknik pembuatan dengan ATBM (alat tenun bukan mesin) sangat lambat, seperti hampir tidak berkembang. Hal ini menyebabkan kain *Lurik* tidak mampu bersaing dengan kain yang dibuat dengan teknologi modern. Oleh karena itu, pelestarian dan peningkatan kerajinan *lurik* tradisional adalah salah satu hal yang sangat diperlukan. Salah satu wujud penghargaan masyarakat terhadap tenun *lurik* Pedan dibuatlah miniatur penenun menggunakan ATBM sebagai ikon kota Klaten.

IV. Eksistensi Tenun *Lurik* Pedan

Bahan tenun bergaris dikenal sebagai *lurik* sering dianggap membosankan dan hanya dikenakan oleh generasi tua. Tapi kain tenun telah memasuki era baru, menjanjikan bab baru, dan sedang berubah menjadi produk yang menarik dan penuh warna. Jika dulu identik sebagai kain kasar untuk menggendong jamu dan hanya digunakan hanya untuk nilai fungsional yang dipakai oleh orang-orang mengambil bagian dalam ritual atau upacara tradisional, kini kain *lurik* dibuat dari bahan-bahan yang nyaman di kulit sehingga dilirik oleh para perancang busana. Kini *lurik* hadir dengan warna-warna cerah dengan sentuhan modernitas, mengikuti permintaan pasar.

Seiring modernisasi, berkembangnya arus di segala bidang, kain *lurik* telah banyak ditampilkan dalam *fashion* dunia, namun semakin menghilangkan nilai-nilai tradisinya. Hasil akhir dari kain *lurik* merupakan karya kerajinan atau karya seni yang bernilai tinggi dan cukup sering dihadirkan sebagai tambahan aksesoris seperti pada tas, *scarf* (syal) atau sepatu dan lain-lain. Dengan daya kreatif yang dimilikinya, manusia berusaha menciptakan pakaian yang dibuat dari kapas atau bahan lain, kemudian ditenun menjadi kain, dan kain dijahit menjadi pakaian. Kain *lurik* yang motifnya hanya garis lurus melintang, membujur, dan gabungan keduanya, mungkin terkesan

kurang menarik. Namun ketika dikemas sedemikian rupa, bisa juga menjadi produk yang menarik dan indah.



Gambar 24. Pakian wanita berbahan dasar tenun *lurik*
(Sumber:pinters.com)

Berikut adalah aplikasi limbah *lurik* sebagai komponen souvenir hotel dan bisnis sarana marketing, seperti *block note* dan *paper bag*. *Paper bag*, dan *bloknote* merupakan komponen souvenir hotel yang juga dianggap penting. Produk tersebut juga menggunakan *lurik* dengan kombinasi ikat. Konsep desain tersebut merupakan upaya kreatif dengan menggabungkan seni tenun lama tetapi diaplikasikan menjadi produk modern yang bernilai estetis. Di hotel tamu yang berkunjung merupakan konsumen dari berbagai segmen, sehingga produk ini akan dinikmati dari masing-masing segmen tersebut. Dengan begitu *lurik* yang diaplikasikan menjadi produk

fungsional tersebut secara tidak langsung akan dikenal dan berkembang melalui konsumen hotel tersebut. Pengembangan ini merupakan bagian yang sangat bernilai dalam pelestarian seni tenun *lurik* , sehingga konsep tenun lama tetap hidup dan berperan dalam lingkungan hidup modern.



Gambar 25. Hasil Produk paper bag , dan bloknote
(Foto: Siti Badriyah, 2016)

Keragaman produk yang bisa digali lagi dengan media kain *lurik* ini sangat banyak, di bidang fashion dan acesoriesnya akan memunculkan produk-produk seiring perkembangan jaman bagi fashion dengan cita rasa etnik aplikasi *lurik* ini.



Gambar 26. Hasil Produk accessories untuk fashion:
tas tangan, dompet HP, kipas, kalung (Foto: Siti Badriyah, 2016)

Jenis inovasi yang diterapkan pada kain *lurik* dengan performa cetak resin, akan menghasilkan produk komponen bagi pengembangan desain mebel untuk menonjolkan karakter lokal. Tampilan *Lurik* tetap menampilkan kekhasan dalam performa yang lebih solid dan kuat. Proses cetak sendiri membutuhkan beberapa tahapan dan beberapa bahan yang dibutuhkan, antara lain adalah limbah kain *lurik* , resin super, katalis dan monomer . Proses pencetakan melalui beberapa tahapan.



Gambar 27. Proses pembuatan limbah *lurik* cetak resin serta hasil cetak sebagai top table dan acesories interior(Foto : Siti Badriyah, 2016)

Aplikasi lain dengan inovasi desain yang berbeda pada tampilan karya desain meja display, penggunaan komponen hias limbah *lurik* dengan

teknik tempel memberikan performa berbeda pada *top* meja yang biasanya cuma berupa kayu atau kaca sebagai penutupnya. Rancangan desain meja dengan bentuk *top* meja tak beraturan terasa harmonis dalam paduan ornament *lurik* di bawahnya.



Gambar 28. Aplikasi cetakan bahan dasar limbah *lurik* pada top table (Desain : Siti Badriyah, 2016)

Tenun *lurik* tradisional yang menggunakan ATBM sebagai ciri khas Pedan selayaknya untuk dipertahankan, karena sebagai representasi daerah yang tidak salah jika dipatenkan sebagai produk budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Nian S. Djoemena, *Lurik : Garis-garis Bertuah: The Magic Stripes*, Jakarta: Djambatan, 2000.
- Yusuf Affendi, dalam “Seni Serat Modern”, Kusuma Admadja (ed.) dalam *Perjalanan Seni Rupa Indonesia: Dari Zaman Prasejarah Hingga Kini*, Jakarta: Panitia Pameran KIAS 1990-1991, 1990-1991.
- Kartodirjo, Poesponegoro, Notosusanto, *Sejarah Nasional Indonesia jilid I*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1975.
- P.J. Zoetmulder, *Kamus Jawa Kuno-Indonesia*, Bagian I, Jakarta: Perwakilan Koninlijk Instituut voor Taal-, land-, en volkenkunde dan PT. Gramedia Pustaka Utama, 1982.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi, *Kesenian dlam Pendekatan Kebudayaan*, Bandung, STSI press, 2003.
- Sri Wuryani, *Lurik dan Fungsinya di Masa Lalu*, dalam Jurnal Ornamen, Vol. 10, No. 1, Januari 2013.
- Liana Mangifera, *Strategi Pengembangan Industri Lurik sebagai Produk Unggulan Daerah Klaten*, dalam Prosiding Seminar Nasional Ekonomi dan Bisnis & Call For Paper FEB UMSIDA, 2016.
- Wardani, Niken Dyah A. 2011 . Kain *Lurik* Pedan dan Upaya Pelestarian (Kasus Industri Kain *Lurik* Pedan “Yu Siti” Desa Burikan Kecamatan Cawas Kabupaten Klaten). Skripsi. UNNES.
- Dharsono (Sony Kartika), *Budaya Nusantara, Kajian Konsep Mandala dan Konsep Triloka terhadap Pohon Hayat pada batik Klasik*, Bandung: Rekayasa Sains, 2007.
- Artikel Galeri *Lurik*



“Harmonisasi alunan dentang kayu

di antara tangan-tangan terampil ibu paro baya

dalam merajut benang demi benang menjadi lembaran kain

adalah bunyi berjuta pesona

yang mampu menyihir telinga yang mendengarnya”.

Tentang Kami

- Kami adalah UKM yang bergerak dalam kerajinan tenun lurik ATBM telah turun temurun memproduksi kain tenun nusantara.
- Saat ini kami merambah ke pembuatan produk-produk fashion dan interior yang berbahan lurik

Hubungi Kami

Jl. Pedan-Cawas KM 1 Beji, Pedan
Klaten 57463

Phone: 0812-2862-5399

Email: @gmail.com

Web: www.WarisanLurikPedan.com

Katalog Produk



CV. WARISAN MULTI TENUN

Jl. Pedan-Cawas KM 1 Beji, Pedan
Klaten 57463

CV. WARISAN MULTI TENUN

Pelestari Tenun Nusantara

Daftar Isi

Ikhtisar Produk.....	1
Transaksi.....	2
Pembelian/Pemesanan Partai besar.....	2
Pembelian/Pemesanan Partai kecil.....	2
Produk Kain.....	3
Produk Fashion.....	10
Produk Interior.....	11

Produk Interior

Furniture

Berbagai model, motif , dan ukuran furniture



Produk Interior

Artwork Lurik

Berbagai corak, motif dan ukuran artwork lurik dalam wayang, guci keramik, dan hiasan dinding.



Ikhtisar Produk

Produk Kain



Kain yang diproduksi adalah berbagai jenis kain tenun nusantara dengan berbagai motif untuk berbagai keperluan

Produk Fashion



Koleksi-koleksi berupa pakaian jadi, tas, selop dan lain-lain

Produk Interior



Produk-produk interior yang digunakan untuk memperindah ruangan seperti furniture, stand lamp, dan artwork lurik lainnya

Transaksi

Produk Interior

Produk-produk kami bisa anda dapatkan dengan berbagai cara

Pembelian/Pemesanan Partai Besar

Anda bisa menghubungi kami dan atau datang langsung ke showroom kami untuk melakukan transaksi pemesanan kain dalam partai besar (minimum 200 meter)

- Bisa memilih motif yang sudah ada pada kami
- Bisa dengan desain anda sendiri

Pembelian/Pemesanan Partai Kecil

Anda bisa melalui website kami dan atau datang langsung ke showroom kami untuk melakukan transaksi pembelian/pemesanan

- Bisa memilih produk-produk yang tersedia
- Khusus produk-produk interior harus melalui pemesanan terlebih dahulu

Stand lamp

Berbagai model, motif , dan ukuran stand lamp



Produk Fashion

Baju dan Tas



Blangkon dan selop



Produk Kain

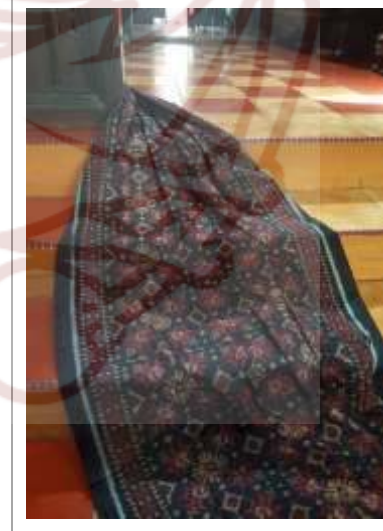
Spesifikasi

- ❖ **Motif** : hujan gerimis (jarum tumpah)
- ❖ **Warna Dasar** : hitam
- ❖ **Warna Corak** : hitam putih
- ❖ **Lebar kain** : 115cm



Spesifikasi

- ❖ **Motif** : ikat pakaian motif bunga
- ❖ **Warna Dasar** : hitam
- ❖ **Warna Corak** : hitam merah kuning emas
- ❖ **Lebar kain** : 115cm



Produk Kain



Spesifikasi

- ❖ **Motif** : lurik
- ❖ **Warna Dasar** : hijau
- ❖ **Warna Corak** :hijau-merah-hitam
- ❖ **Lebar kain** : 115cm



Spesifikasi

- ❖ **Motif** : lurik geretan motif rang-rang
- ❖ **Warna Dasar** : hitam
- ❖ **Warna Corak**:hitam-kuning emas-merah-putih
- ❖ **Lebar kain** : 115cm

Produk Kain



Spesifikasi

- ❖ **Motif** : lurik geretan motif"
- ❖ **Warna Dasar** : hitam
- ❖ **Warna Corak** : hitam-putih
- ❖ **Lebar kain** : 115cm



Spesifikasi

- ❖ **Motif** : cakra asal brunai
- ❖ **Warna Dasar** : hitam
- ❖ **Warna Corak** : biru
- ❖ **Lebar kain** :115cm
- ❖ **Merk warna** : silver black

Produk Kain



Spesifikasi

- ❖ **Motif** : boirim
- ❖ **Warna Dasar** : merah
- ❖ **Warna Corak** : merah hitam+ kuning+ turque
- ❖ **Lebar kain** : 115cm
- ❖ **Merk warna** : endantre



Spesifikasi

- ❖ **Motif** : paruli
- ❖ **Warna Dasar** : pink
- ❖ **Warna Corak** : pink biru
- ❖ **Lebar kain** : 120cm
- ❖ **Merk warna** : fabrican

Produk Kain



Spesifikasi

- ❖ **Motif** kalimantan
- ❖ **Warna Dasar** : merah
- ❖ **Warna Corak** : merah putih violet
- ❖ **Lebar kain** : 80cm
- ❖ **Merk warna** : naptol



Spesifikasi

- ❖ **Motif** : jarik lurik (tumar pecah)
- ❖ **Warna Dasar** : maroon
- ❖ **Warna Corak** : hitam putih merah
- ❖ **Lebar kain** : 115cm

Produk Kain



Spesifikasi

- ❖ **Motif** : Lurik
- ❖ **Warna Dasar** : hitam
- ❖ **Warna Corak** : biru-hijau pupus-orange-merah
- ❖ **Lebar kain** : 115cm



Spesifikasi

- ❖ **Motif** : Lurik geretan siluet gedung
- ❖ **Warna Dasar** : orange
- ❖ **Warna Corak** : orange hitam turkis merah
- ❖ **Lebar kain** : 60cm

Produk Kain



Spesifikasi

- ❖ **Motif** : ikat
- ❖ **Warna Dasar** : hitam
- ❖ **Warna Corak** : hijau-kuning-biru-ungu-merah-orang
- ❖ **Lebar kain** : 115cm



Spesifikasi

- ❖ **Motif** : lurik
- ❖ **Warna Dasar** : kuning
- ❖ **Warna Corak** : kuning-hitam merah
- ❖ **Lebar kain** : 115cm